POSTER - CARÁTULAS - NOTICIAS - CLAMP - SHIROW - INTERNET - VIDEOJUEGOS - HUMOR - OPINIÓN - YAOI - Y MUCHO MÁS

VOL. II - NÚMERO 6 - INCLUYE CD-ROM

# Minami

REVISTA INDEPENDIENTE DE MANGA Y ANIME

795 PTAS
4,78 EUROS

## Magic Knight Rayearth

## Utena

## ALITA
ANGEL DE COMBATE

## 21
SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

8 414090 223881 00006

# Todos tus héroes favoritos llegan a tu quiosco...

# ¿Te atreves a perderte Top Comics?


# ¡YO TENGO EL PODER!

¡BASTA YA!

Sí, yo, y tú, y tú, y tú, y tú... todos. Veréis, nos quejamos mucho de lo mal que nos tratan como colectivo, y es cierto, pero eso se debe a que como tal colectivo no tenemos ninguna fuerza real.

¿Y cómo conseguir fuerza? Con lo único que la tiene: el dinero. Porque por mucho que se critique algo, si da dinero sigue ahí. No tenéis más que ver el ejemplo de Pokémon, una serie criticada incluso antes de su emisión y que sin embargo sigue y seguirá ahí. ¿Por qué? Porque da dinero, y como da dinero ya pueden patalear las TAC y demás asociaciones de reprimidos que va a seguir ahí, que las ideas están muy bien y son muy bonitas pero el dinero mola mucho más.

Si es evidente, no tenéis más que ver las cárceles, llenas de pobres diablos a los que pillaron robando una radio o una gallina, mientras que los ladrones de verdad, los que se han llevado miles de millones, siguen en sus casitas de lujo con sus novias de lujo en sus vidas de lujo. La vida es así, es inútil intentar cambiarla, sólo podemos intentar aprovecharnos (esto en líneas generales, tampoco lo toméis al pie de la letra, que es que no tengo espacio para desarrollar las cosas más extensamente).

Sí, ya sé, no todo el mundo tiene dinero para gastarse en merchandise o derivados de una serie para que dé dinero y siga ahí (porque si los derivados dan dinero ya se preocuparán los fabricantes de estos productos de que la serie siga en antena), pero es que no hace falta, dinero son también los rankings de audiencia, porque cuanto más alto más caros los anuncios y muchas más cosas derivadas del nivel de share. Por tanto, si una serie de dibujos animados japoneses tiene una audiencia que te cagas, las asociaciones de frustrados ya pueden decir misa, que la serie va a seguir ahí.

Un ejemplo podría ser Slayers, muchos os habéis quejado de que la quitaran sin previo aviso. Sin embargo, esa serie fue mucho menos atacada que Marmalade Boy, pese a lo cual MBoy ha tenido dos emisiones completas y va por la tercera, al contrario que Slayers. ¿No será que Slayers no la veía tanta gente como algunos creen?

Ser idealista en muy bonito y está muy bien, pero creo que es muchísimo más práctico ser realista y, sobre todo, moverse. Protestar no servirá de casi nada, al menos mientras se haga en estos medios, que las asociaciones de reprimidos y los canales de televisión no saben ni que existen. Si queréis quejaros, protestad directamente a los canales de televisión, desde las revistas os facilitamos continuamente las direcciones (al menos en Minami lo hacemos). Y respecto a las series en antena, lo que hay que hacer es promocionarlas como sea, decírselo a familiares, amigos y amigos de los amigos, y conseguir que tengan mucha audiencia, que así os garantizo que nadie os las va a quitar, por mucho que su temática sea el sacrificio de vírgenes al mismísimo Satanás y las orgías desenfrenadas sin censura ni respeto a las leyes de la sociedad, el gobierno o la iglesia.

Lázaro Muñoz

Sí, ya sé, supongo que esperaríais algo sobre lo del asesinato de Murcia y lo mal que han tratado los medios al mundillo. Pero es que no merece la pena (escribí este texto cuando todavía no había sucedido lo de Sevilla).

Veréis, no hace mucho, cuando estaba haciendo las prácticas de profesorado en un instituto, asistí también a una reunión de padres con el tutor. Entre otras muchas cosas, salió la palabra "rol", y al momento muchas madres se escandalizaron. Aunque debía ver, oír y callar, no pude evitar preguntar el porqué. "Eso es malo", dijo una, "¿por qué?", contesté yo, a lo que no me supo decir nada, simplemente repitió "eso es malo". Como me quedé con cara de no muy satisfecho con la respuesta, otra madre soltó "sí, si hace un tiempo mataron a un hombre, los juegos de rol son malos". Evidentemente, no voy a transcribir toda la conversación (porque os aseguro que yo no soy de los que cuando oye una burrada de esas agacha la cabeza diciendo para sí "Blas mío" (pero dando así a entender que el que calla otorga)), baste saber que me gané una buena bronca de mi supervisor.

Pero a lo que iba. Que el daño está hecho. Igual que hoy en día casi cualquier padre piensa que los juegos de rol convierten a los niños en asesinos sedientos de sangre, en el caso de este asesinato (en concreto los videojuegos) el daño ya está igualmente hecho, aunque luego se demostrara que no tenía nada que ver, los medios de comunicación ya soltaron la parida sensacionalista, y yo ya conozco gente a la que de pronto sus padres les han preguntado que a qué videojuegos juegan. Ya no se puede hacer nada.

Bueno, sí, podemos patalear y protestar aquí, pero eso no sirve DE ABSOLUTAMENTE NADA. ¿Qué vamos a hacer, decir que nos han tratado mal y que las cosas no son así? Eso ya lo sabéis todos. Quienes tienen que saberlo son o los padres o los medios de comunicación, y para ello debéis escribir no aquí, sino a los susodichos medios de comunicación, o al menos hablar con vuestros padres.

Por tanto, es mejor aprovechar el espacio de la revista en cosas más útiles.

Además, personalmente considero que no merece la pena, que es darles una importancia que no se merecen, por eso he pedido a los redactores (porque por una vez escribo la editorial al principio y no al final como suelo hacer) que no hablen mucho del tema, que es perder el tiempo con quien no lo merece.

PD: Tampoco hablaré en la editorial del Salón ya que, como ya he dicho, por una vez tenía la editorial hecha con tiempo en lugar de ser lo último que escribo como de costumbre, pero tranquilos que sólo la pospongo hasta el mes que viene, ya que cosas como las arquitecturas de Mak, la frase "ya sé kung-fu", los "encuentros en la tercera ese" con David Ramírez a las mil de la madrugada por las Ramblas o los simpáticos enanitos y el bonito dragón rojo que vinieron a visitarnos al final de la fiesta del sábado merecen no una, sino varias editoriales, así que paciencia, que el mes que viene... "La noche en que descubrí Ciudad Real".

**Dirección:** María José Castro

**Coordinación:** Lázaro Muñoz

**Colaboran:** Marc Ortiz, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Alessandra Moura, Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Spidei, Eva Díaz, Nuria Plasencia, Ozaki, Ohtahkiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Folken Fanel, Buffy, Yoshi, Miguel Romero, Guillermo March, J. A. Moreno Moya, Jesús Muñoz, Krestas, Ismael Álvarez

**Dibujantes:** Ismael Álvarez, Guillermo March, Rafael Vázuez, José Manuel Fuster, Anime Studio

**Corrección de textos**: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

**Filmación y coordinación de maquetación:** Gabriel Sánchez

**Maquetación:** LM Software

**Contenido del CD:** Raúl Domínguez, José García y Lázaro Muñoz

***

**Redacción y administración:** ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
**Administración:** Rosana Jiménez
**Suscripción:** Vanessa Roda
**Director de producción:** José García
**Fotomecánica:** ARES Informática S.L.
**Impresión:** Gráficas Printone S.A.
**Duplicación CD's:** MPO Ibérica
**Distribución:** COEDIS S.A.
**Distribución en Argentina:** York Agency
**Distribución Tiendas Especializadas:**
SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona.
Tel: 933001022.

***

*Depósito Legal: B-6870/99*

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
*Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84*
*e-mail: minami@aresinf.com*
*Página web: www.aresinf.com/minami*

# Minami
## AÑO 2 - NÚMERO 6

## ÍNDICE

· Portada: Alita
· Editorial 3
· Sumario 5
· Noticias 6
· Gonzoisland 8
· Información 9
· Eventos 10
· Utena 14
· Alita 16
· Ayashi no ceres 22
· Magic Knight Rayearth 24
· Komorebi no motode 28
· Tenchi Muyo! 29
· Saint Seiya - Hades 30
· Sección Shojo 33
· Shirow 34
· Voice of Submission 36
· Yaoi 38
· Es mi héroe 39
· Crítica 40
· Laboratorio Científico 42
· Cultura Japonesa 43
· Humor 44
· La Opinión de Lázaro 45
· La Opinión de los Lectores 46
· Debate 48
· Sección Pokémon 49
· Desde la Torreta de Mazinger Z 50
· ¡Esto es Greenwood! 51
· Cine 52
· Sakura Mail 53
· Videojuegos 54
· Internet 56
· J-Music 58
· Fan Art y Glosario 60
· University Blues 61
· La Palestra 62
· Correo 63
· Instrucciones del CD 66

Todas las imágenes de *Pokémon* son © Pokémon 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo
Todas las imágenes de *Utena* son © B-Papas/Chiho Saito/Shogaku-kan y Dinamic SK
Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

Vamos con las noticias noticiosas de este mes. Para empezar, el sorpresón, y es que si en Filmax no nos engañaron a finales de mayo se emitirá **Spriggan** en los cines. Si esto es cierto y os gusta atentos al próximo número de Minami, en el que trataremos esa serie a fondo.

Pasamos a los canales de televisión, y es que La2 empezó a reemitir **Marmalade Boy - La Familia Crece** a primeros de mayo sin avisar. Ya van por la tercera, y sin culos, tetas ni ostias, no está nada mal...

Seguimos con los canales autonómicos, y es que al anuncio de la autonómica catalana de emitir **Card Captor Sakura** y **Utena** se suma el de TVG de emitir nada más y nada menos que **Sailor Moon**. Si todo va bien la aclamada serie de *Naoko Takeuchi* se empezaría a emitir a principios de mayo. Y atentos los que tengáis Canal Sur porque en muy poquito aparecerá en vuestras pantallas **Los Secretos de Ako-chan**, amén de los nuevos capítulos de **Card Captor Sakura**, por supuesto. De hecho, los rumores son que de este último título se está negociando incluso la película.

Los que tengáis canales locales, muy atentos, porque aunque es prácticamente imposible que nos avisen (incluso que nos enteremos de que existen), muchos de ellos emiten bastantes series de anime. Por ejemplo y sin ir más lejos Tele Albacete emite, entre otras, **Súper Fénix**, **La Princesa Caballero**, **Conan el Niño del Futuro** y una de ésas de un prota que se transforma en un superheroe de los años 70 cuyo título no consigo recordar. Así que ya sabéis, vigilad la programación, ¡¡que yo incluso me encontré en dicho canal con un documental sobre *Osamu Tezuka*!!

En cuanto a las plataformas digitales, el Canal Buzz estrena el día 6 de junio a las 22:30 **Change! Getter Robo**, el film de *Go Nagai* (el de **Mazinger Z**) y *Ken Ishiwaka*. Desgraciadamente, esa es la única novedad que nos han pasado.

También pocas novedades en Fox Kids, aunque sonadas, y es que se prevé que durante este mes de junio empiecen a emitir **Digimon**, la serie que está batiendo récords en La2.

Respecto a las editoriales, parece que todas se han agotado en el Salón del Cómic de Barcelona, y no anuncian nada nuevo hasta como muy pronto julio. Lo mismo vale para las editoras de vídeo. Quizá la noticia más destacada sea que Norma tiene intención de publicar cuanto antes el manga de **Utena**. Que Blas nos pille confesados...

Lo demás, todo rumores, muchos, pero rumores al fin y al cabo, así que hasta que no confirmemos un poco algunos no los diremos (pese a que algunos estén casi casi como el de esa serie infantil que Arait Multimedia está negociando).

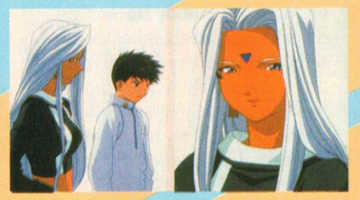
Visto el panorama, este mes tenemos que buscar en otros países para llenar las noticias, y el que más nos ha llamado la atención ha sido Venezuela, país en el que, para empezar, nos encontramos con imágenes de **Dragon Ball Z** en... tachán tachán... ¡¡un anuncio electoral!! En concreto en uno destinado a animar a la gente, especialmente la joven, a votar. No está mal. Pero no acaba ahí la cosa, también nos han llegado noticias de que la iglesia quiere prohibir **Evangelion** (no nos han dicho por qué, aunque supongo que es evidente). Un país muy entretenido, vaya que sí...

Vamos ya con el País del Sol Naciente, donde el 14 de abril salió el sexto y último tomo de **Mint na Bokura**. Tendremos que esperar hasta julio para leer la siguiente historia de *Wataru Yoshizumi* en la Ribon, ya que se va a tomar unas vacaciones (ni que decir tiene que estamos trabajando como locos para que sea aquí en España).

También nos acaba de llegar lo último de **I´´s**, y la verdad es que ahora los aficionados a *Katsura* lo van a tener francamente mal para demostrar que no es hentai. Las imágenes (abajo) hablan por sí solas. Por cierto que en esta noticia omitimos voluntariamente un dato, el mes que viene lo diremos.

Gainax no para y ya tiene la nueva OVA (de 6 capítulos) llamada **FLCL** a la venta desde el 26 de abril en vídeo y DVD. La protagonista se llama *Haruko*, tiene 19 años y tiene la voz de *Tsubasa* de **Karekano** (*Mayumi Shintani*). ¿De qué va? De astronautas o algo así, pone. 2.700 yenes el primer capítulo de 30 minutos y el resto a 3700 cada dos meses. También ha salido su Maxi Single por 1200 yenes, "*Ride on Shooting Star*", cantado por el grupo **The Pillows**.

Es curioso, pero parece que *Belldandy* debe haber sentado precedente con esos pelos suyos tan característicos. Hemos visto a *Xaoling Shugogetten* entre otras y ahora tenemos a la encantadora *Naru Narusegata* de 17 años en **Love hi-na** todos los miércoles a las 22.28 en la televisión de Tokyo a partir del 19 de abril. Algo tarde para una serie, ¿verdad? Parece que es algo subidita de tono. Y ya que estamos, os comentamos que **Mamotte Shugogetten** tendrá un OVA de 5 capítulos a partir del 23 de junio.



Parece que está claro que tras una serie y un OVA falta una película, y ese es el caso de **Ah mi Diosa**, saldrá este verano u otoño y *Urd* está preciosa con ese toque de madurez que le han dado.

Es curioso, pero creo que no hay ninguna prota principal con gafas, ¿verdad? Pues ahora tenemos en **Gate Keepers** a *Megumi Kurogane*, en Wowow a las 18.30. Con ese título, nos podemos imaginar de qué va la trama, empieza en 1960 y seguro que dan algún salto temporal y hay guardianes de "puertas" o cosas parecidas.

Tras el videojuego y la OVA, tenemos ya la serie de **Sakura Taisen** en antena todos los sábados a las 5.30 de la mañana (argh) en la TBS.

Quizá **Digimon** no está cosechando aquí tanto éxito como **Pokémon**, pero en Japón acaba de empezar la segunda parte, **Digimon Adventure 02**, con digimones y personajes nuevos unos años después.

El 4 de abril, las japos pudieron disfrutar en Kids Station de **City Hunter Special The Secret Service**, una película cuando menos interesante si te gusta el manganime en general y cojonuda si te gusta **CH**.

El 21 de marzo terminó **Card Captor Sakura**, a ver si por fin podremos ver la saga entera en España.

Después de 18 tomos, 52 capítulos y varias OVAs de **Fushigi Yuugi,** tenemos 8 novelas de la serie dedicadas a *Tasuki*, *Chichiri*, *Nuriko*, *Amiboshi* y *Suboshi*, *Hotohori*, *Nakago* y *Tamahome* (y siguen corriendo rumores sobre esa serie en nuestro país, pero de momento nada confirmado).

Hay un nuevo libro del Estudio Ghibli por 3.900 yenes.

La revista a la que recurrimos muchas de las redactoras para comentaros las noticias, NEWTYPE, ha cumplido 15 años (¿llegaremos nosotras a tanto?) y resulta bastante significativo el resumen de titulares que le han dedicado a las series de más renombre durante esos años: 1985: **Gundam Z**, 1986: **The Five Star Stories**, 1987: **Hi no Tori**, 1988: **Gundam**, 1989: **Patlabor**, 1990: **Record of Lodoss War**, 1991: **Gundam 0083 Stardust Memory**, 1992: **Sailor Moon**, 1993: **Ah mi Diosa**, 1994: **Macross 7**, 1995: **Evangelion**, 1996: **Escaflowne**, 1997: **Nadesiko**, 1998: **Cowboy Bebop**, 1999: **Utena Adolescence**.

También es muy curioso ver los 30 mejores personajes recopilados por Newtype en estos 15 años. Están en el recuadro adjunto:

Ruri (Nadesico)
Sakura (CC Sakura)
Belldandy (AMD)
Rei (Evangelion)
Lina (Slayers)
Asuka (Evangelion)
Faye (Cowboy Bebop)
Akari (To Heart)
Yurika (Nadesico)
Meteru (Galaxy 999)
Canal (Lost Universe)
Cris (Orphen)
Deedlit (Lodoss War)
Nausicaa (Nausicaa)
Lamu (Urusei Yatsura)
Utena (Utena)
Exsel (Exsel Saga)
Seira (Gundam)
Nadia (Nadia)
Fo Murosane (Gundam Z)
Misato (Evangelion)
Shakuti Karin (Gundam V)
Diana (Gundam)
Xaoling (Mamotte)
Aoi (Ryvius)
Kurumi
Chacha (Akazukin Cha Cha)
Lin Minmei (Macross)
Madoka (KOR)
Kyoko Otonashi (Maison Ikkoku)

A veces cualquiera necesita unas vacaciones de las vacaciones... así que, en verano, ¿qué mejor que coger la mochila, poner "*Quiero verano*" de **Airbag** en el MiniDisc e irme a dar una vuelta? Además, no todo va a ser quedarme allí esperando a que venga la gente (aunque ya me han asegurado una visita bastante atractiva...).

Y vagando por estos mundos civilizados me he encontrado con poca cosa. Está **X** (PlanetaDeAgostini), que era novedad del Salón del Cómic de Barcelona, si os gusta **X**, claro. A mí no es que me disguste, simplemente no es mi género. Muy esperada, pero yo ni siquiera tengo demasiado interés por ello. Reconozco que *CLAMP* tienen su estilo (o sus estilos) y sus seguidores, y supongo que eso quiere decir que no está mal. Personalmente respeto mucho que a la gente le guste **X**... pero a mí no. Diseños estilizados, algo sombríos y una historia, por qué no decirlo, bastante típica y en mi opinión aburrida. Ya sé que a mucha gente le gusta, o eso tengo entendido, pero sólo digo mi opinión.

Bastante más interesante me ha parecido **Edén** (PlanetaDeAgostini, 6 tomos de 120 páginas por 650pta cada uno), de *Hiroki Endo*, aunque quizá no todo el mundo coincida conmigo. La verdad es que quizá se haga un poco densa. El dibujo, de una gran calidad, un poco al estilo de **Akira** o más de aquella estupenda **Version** de la que aún esperamos la prometida continuación, envuelve una compleja trama cargada de consecuencias morales. Una situación de apocalipsis biológico, intrigas políticas y alta tecnología alrededor de dos chicos que guardan la solución que podría salvar a la humanidad de la extinción. Es posible que por momentos parezca un poco más recargada que verdaderamente inteligente, pero en cualquier caso es interesante, invita a pequeñas reflexiones e incluso tiene complementarias dosis de acción. Ah, aunque parezca una tontería, hay un fallo de traducción de esos que se solucionan con sólo un poco de atención: poner "dame la mano" por "dame una mano". Pero por lo demás muy bien. Armas biológicas, experimentos genéticos... me sé de alguien a quien podría gustarle.

Este tipo de intrigas políticas y organizaciones internacionales aparecen también en **Spriggan**, una impresionante película que si lo que nos dijeron en Filmax en el Salón es cierto ya debe estar editada para cuando leáis esto. Lo que también ha salido es alguna película más de **Lamu / Lum** (Manga Video, 5 películas, a 1995pta); ya he visto unas tres y están muy bien. Igual no lo recordáis, pero hace tiempo Planeta editó el primer tomo del manga de *Rumiko Takahashi* (**Ranma**, **Maison Ikkoku**...).

Pensando en estas cosas, y ya se hacía de noche, me encontré con *Dani*, que me aconsejó ir a ver **Héroes Fuera de Órbita**. Así que llamé a un amigo y nos fuimos a verla. ¿Cómo explicarlo? Nos estuvimos riendo desde que entramos hasta que salimos. Es una película muy estúpida, pero tanto que te tienes que reír por fuerza. Posiblemente la película se podría considerar como el **Otaku no Video** de los Trekkies, pero de broma. *Gogeta*, mi amigo, también opinaba lo mismo: muy estúpida pero muy muy graciosa.

(Tras un día intenso, lejos de la isla, *gonzo* decide acampar en medio de la calle y se hace un ovillo como si fuera un gato...).

Me gusta leer antes de dormir, pero tiene que ser la lectura adecuada; si me quedo grogui es que la lectura no era suficientemente buena para mantener mi atención. Esta vez tenía varias posibilidades. Podía leer **Ashen Victor** (PlanetaDeAgostini), del autor de **Alita**, pero no creo que sea apropiado para leer en la cama. Ya sabéis, rollerball, vísceras, sangre y mucha desesperación; de hecho no me atrae tampoco de día. Podía leer también **Mutts** (Forum, unas 180 tiras por 450pta), una divertidísima tira cómica americana de un perro y un gato, pero eso es mucho mejor leerlo por la mañana. De noche podría despertar a alguien con las risas. Así que cogí **Stupid, Stupid Rat-Tails** (aún no editado en España, podríais encontrarlo por unas 2000 ptas de importación), un tomo especial de **Bone**. Son dos historias independientes de la serie principal. Una está dibujada por el autor original (*Jeff Smith*) mientras la otra viene de *Stan Sakai*, el dibujante de **Usagi Yojimbo** (*NdL: serie de la que espero hablemos pronto*). Me ha gustado más la primera, no sólo por el dibujo, también está más cerca al **Bone** original. Espero que pronto pueda salir también en español y todos disfruten con esta historia de *Big Johnson Bone*. Para mí desde luego ha sido una agradable forma de acabar el día.

**gonzo**
*gonzo@gonzoisland.com*





# LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS

**ALBACETE**
LEGEND
C/ Francisco Pizarro 12. 02004- Albacete.

**ALICANTE**
ATENEO
C/ Portugal, 36. 03003- Alicante.

COMIX CITY SL
C/ Pascual Pérez 36, bajo. 03001- Alicante.

COMIX CITY
Pascual Pérez 36 - Torrevieja.

RIVENDEL CÓMICS
Alpujarra 20 - Elche

**BARCELONA**
ALIEN, EL 8º COLECCIONISTA
C/ Ali Bey, 10. Esq. Pso. San Juan. Barcelona.

ANTIFAZ CÓMIC
C/ Mayor de Gracia, 205. 28012- Barcelona.

CHUNICHI COMICS
Travessera de Les Corts, 283. 08014- Barcelona.

EL CATÁLOGO S. L.
Apdo. Correos 24.341. 08080- Barcelona.

FREAKS
C/ Ali Bei, 10. Junto Arco del Triunfo. 08010- BCN.

ILUROCOMIC
Pz. Granollers, 5. 08032- MATARÓ- Barcelona.

LIBRERÍA NEWTON
C/ Riera Alta, 8. 08001- Barcelona.

NORMA COMICS SABADELL
C/ Sant Antoni, 9. 08201 Sabadell (Barcelona).

TONKAM
Villarroel, 107. 08011- Barcelona.

TORPEDO COMICS
Rosend Nobas 13. 08018- Barcelona.

ANIMAT FAN CLUB
Apdo. Correos 154. 08300- Mataró (BCN)

UNIVERSAL
Ronda de San Antonio, 9. 08011- Barcelona.

**BURGOS**
ARTE 9
San Julián, 5. 09002- Burgos. Tel: (94) 720 40 52.

**CANARIAS**
LIBRERÍA GAME OVER COMICS
Ruiz de Alda 26, local 10. 35007- Las Palmas GC

**CÓRDOBA**
ALA DELTA COMICS
C/ Antonio Barroso y Castillo nº6- 14006- Córdoba.

**LA CORUÑA**
ARTE 9
Ingeniero Comerma, 5. 15004- Ferrol (La Coruña).

NORMA CÓMICS
C/ San Andrés 122, bajo. 15003- La Coruña

LIBRERÍA INOA
C/ Federico Tapia, 55 - La Coruña

AUXE CÓMIC SHOP
C/ Pastor Díaz, 4. 15006 - La Coruña

LIBRERÍA KOMIC
C/ San Pedro de Mezonzo, 34. Santiago de Compostela. Tel: (981)593280

**MADRID**
AKIRA CÓMICS
C/ Finisterre 15. 28029-Madrid

ATLÁNTICA CÓMICS
Pza. Mª Soledad Torres, Acosta n2. 28004- Madrid

ARTE 9
Doctor Esquerdo, 6. 28028- Madrid.
Cruz, 37. 28012- Madrid.
Hilarión Eslava, 56. 28015- Madrid.

GENERACIÓN X
C/ Galileo, 14. Metro San Bernardo.
C/ General Pardiñas, 31.
C/ Fermín Caballero, 57.

MADRID COMICS
Silva, 17. 28004- Madrid.

**MURCIA**
HISTORIETAS
Vinader 6, bajos - Murcia

**OVIEDO**
ARTE 9
Silla del rey, 5. 33013- Oviedo.

**SANTANDER**
CAPRICHO CÓMIC
Antonio Mendoza, bajo. Santander.

**SAN SEBASTIÁN**
ARMAGEDDON
Pza. Marcelino Soro, 2. 20011- S. Sebastián.

**SEVILLA**
ARTE 9
Bustos Tavera, 1. 41003- Sevilla.

NOSTROMO
Carlos Cañal, 24. 41001- Sevilla.

MANGALINE
Dr. Leal Castaño, T1, local 5, Sevilla.

**VALENCIA**
IMÁGENES CÓMICS
C/ Pelayo, 18. 46007- Valencia.

IMÁGENES SHOP
C/ Ruzafa, 14. 46004- Valencia.

**VALLADOLID**
ARTE 9
Fray Luis de León, 19. 47002- Valladolid.

CASTILLA CÓMIC
C/ Arribas,7. 47002- Valladolid.
C/ Montero Calvo, 28.47001- Valladolid.

**ZARAGOZA**
LIBRERÍA SAGA
C/ Sta. Teresa 28. 50006- Zaragoza.

TAJ MAHAL
Juan Pablo Bonet, 16. 50006- Zaragoza.

Si tenéis noticias de nuevas librerías por favor hacédnoslo saber para que las incluyamos. Además, ante la avalancha de librerías que nos han llamado porque querían aparecer en el listado de la mejor revista de manganime del mercado nos hemos visto obligados a quitar teléfonos y direcciones de internet para dar cabida a cuantas más tiendas mejor.

# VENTAS

Aquí tenéis la lista de ventas de cómics y manga (en realidad todo es cómic, pero creemos que así os resultará más fácil haceros una idea) de marzo de 2000 de la tienda Akira Cómics de Madrid. También se incluyen las ventas de las distintas revistas:

| Top 10 USA | | Top 10 Manga | |
|---|---|---|---|
| 1- Crimson nº11 | 100% | 1- I"s nº12 | 100% |
| 2- Siempre Vengadores nº8 | 97% | 2- Ruroni Kenshin nº5 | 99% |
| 3- X-Men nº48 | 94 % | 3- D.Ball nº 153 | 83% |
| 4- Daredevil nº8 | 91% | 4- **Hentai** (Revista) n2 | 79% |
| 5- Patrulla-X nº49 | 90% | 5- **X-Parodias** n1 (Revista) | 78% |
| 6- Viuda Negra nº1 | 84% | 6- Dr. Slump nº35 | 71% |
| 7- Spawn nº71 | 81% | 7- Marmalade Boy (CB) 13 | 69% |
| 8- Vengadores nº17 | 78% | 8- Eden nº1 | 65% |
| 9- B.Marvel: Vengadores 15 | 75% | 9- Libros Neko: Katsura | 63% |
| 10-Spiderman: Romita nº16 | 73% | 10- Mangazone: Pokémon | 59% |

# PROGRAMAS

## TELEVISIÓN

**DOF 6**
Se emite en: Canal Satélite Digital.
Horario: 30 minutos.
Contenido: Videojuegos.

**CIBERNAUTAS**
Se emite en: Canal Red 2000 (Vía Digital)
Horario: 30 minutos al día.
Contenido: Videojuegos, informática.

**EL 8º PASAJERO**
Se emite en: Canal Buzz (Vía Digital)
Horario: Lunes 23:00
Viernes: 24:00
Domingo: 22:30
Contenido: Manga, anime, videojuegos.

**MEGAWORLD**
Se emite en: Al Tanto TV
Canal: 31 UHF (TV local de Valencia)
Horario:
Martes y Jueves: 13:00
Sábados: 15:00
Contenido: Videojuegos.

**NÉMESIS**
Se emite en: Canal PTV-CABLE de Valencia (local)
Horario: Miércoles 22:00
Contenido: Cómics.

**CRAZY PIXELS**
Se emite en: TV Castilla y Leon, en TV Palencia (23).
Horario: 12:45
Contenido: Videojuegos

## RADIO

**POWER UP**
Se emite en: Onda Rambla de Cataluña.
Frecuencia emisora:
Barcelona: 89.8 FM
Gerona: 89.9 FM
Tarragona: 91.0 FM
Centro (Igualada): 92.2 FM
Horario: Sábados, de 14 a 16 horas.
Contenido: Videojuegos y cómics.

**MÁS ALLÁ DE LA VIÑETA**
Se emite en: COM Radio, BCN
Frecuencia: 91.0 FM
Horario: Domingos, de 21:00 a 22:00.
Contenido: cómics.
*http://comradio.com*

**OTAKAMANGA**
Se emite en: Radio Jove de Reus.
Frecuencia: 107.5
Contenido: manga.

**TOP GAMES**
Se emite en: Radio España.
Frecuencia: 97.2
Horario: Lunes, Miércoles, y Viernes, de 23:00 a 23:30
Contenido: Videojuegos.

**CÓDIGO BIT**
Se emite en: Onda Marina.
Frecuencia: 90.6 y 100.7
Una radio local de Tenerife.
Contenido: Videojuegos.
*codigobit@latinmail.com*

**¡ÚLTIMA HORA!**

Nos acaba de llegar la noticia de una nueva serie de *Akira Toriyama*, una historia corta de 31 páginas en el número 21 del Shonen Jump. La historia se titula "**Sand Land**" y aparece marcada como "numero 1", por lo que podría tratarse del primer capítulo de una nueva serie.
También acabamos de recibir el anuncio de una nueva serie de *Satoshi Urushihara*, titulada "**Vampire Master**" y en la que las chicas llevan sus encantos al aire mientras que los chicos van tapados hasta el cuello. Muy igualitario, sí señor...

# 18 Salón Internacional del Cómic de Barcelona

## El más famoso. El más penoso.

Cuatro paredes...
*Tuchún, tuchún, tuchún*
Algunas cámaras...
*Tuchún, tuchún, tuchún*
Miles de frikis...
*Tuchún, tuchún, tuchún*
Esto es... ¡¡EL GRAN SALÓN!!

Pues sí, amiguitos, no se me ocurre una comparación mejor que la del Gran Hermano, un programa vomitivo, vergonzoso y aberrante, pero que sin embargo es líder de audiencia. Pues el Salón del Cómic de Barcelona es lo mismo, una basura total y absoluta pero que como tiene la fama hecha es un éxito de asistencia.

Porque no acierto a concebir otra cosa que su ya consagrada fama para que haya asistido tanta gente como lo ha hecho. Puede que éste haya sido el año más concurrido que yo recuerdo (y recuerdo unos cuantos), y de verdad que no acabo de comprender por qué, porque os aseguro que el salón ha sido de lo peor que he visto en mi vida.

Para empezar, cuando te vas a la entrada te encuentras con que tienes que soltar 650 cucas del ala. 650, lo que oís, lo mismo que un cubata o un paquete de condones (había un bono por los cuatro días, pero claro, evidentemente eso sólo sirve para la gente de Barna o que pueda ir todos los días, a los de fuera o a los que sólo puedan ir unos días que les den por saco, aplausos para la organización y para su avaricia). Tras haber soltado el dinero descubres con horror que eso del bilingüismo con el que tanto se llenan la boca los políticos es ciencia-ficción y que directamente la guía del salón está única y exclusivamente en una cosa rara e incomprensible. Repetimos: Más que Salón Internacional debería llamarse Salón Regional y Sectario de Barcelona, porque creedme que hacen bastante poco porque los no autóctonos se sientan atraídos, mucho menos cómodos, y es que a nadie le gusta ir a un sitio donde sabe que no se va a enterar de nada, máxime si dicho sitio se encuentra en tu propio país. Manda huevos.

Aquí la entrada del salón

Aquí la indescifrable guía del salón

Lázaro aprovechó para fotografiarse con uno de los pocos autores que le gustan

Sigamos, tras haberte dejado un ojo de la cara en la entrada (porque además este año han estado más atentos que de costumbre a los cueles, demostrando los encargados además muy malas formas y maneras en dicho control, cosa que estuvo a punto de ocasionar más de un altercado) y haber descubierto que no tienes manera de saber de qué va la cosa o qué actividades se van a desarrollar, te encuentras con algo ya común: que el manga está completa, total y absolutamente erradicado del salón. Mucho generalizar el Salón del Manga pero poco globalizar el del Cómic. Este año no ha habido NADA de manga, pero NADA, lo único lo que las tiendas, conocedoras del potencial del género, han traído para vender, pero por parte de la organización, nada, cero pelotero.

Y ya, para un aficionado al manganime esto es todo lo que había, porque los pocos frikis disfrazados que pululaban por allí y la posibilidad de dirigirte directamente a los redactores jefe de las revistas **Minami**, **Dokan**, **Hentai** y **Más Manga** (que estaban solícitos en el stand de ARES Informática) no parecen excesivamente remarcables como atracción salonera.

Bueno, quizá la pelotera que se montó en el stand de la ADAM cuando las peticiones de un CD que habían preparado con la OVA de **Ruroni Kenshin** (esa que os contamos en el número 9 de **Minami2000**, en la que se conoce por ejemplo el origen de la cicatriz de *Kenshin*) rebasaron con creces las expectativas y se quedaron sin material, lo que ocasionó incluso una sentada de protesta ante el stand como si de Norma se tratase. También remarcable como curiosidad el hecho de que uno de esos CDs fue recogido en persona por *Joan Navarro*, jefazo de Glénat. Lo que hubiera dado por ver la cara del que se lo entregó...

Y, como decía, ya. Francamente, parece que Ficomic está intentando echar a los aficionados al manganime del Salón del Cómic de Barcelona.

Sin embargo, si eres de esas personas a las que gusta todo sin hacer estúpidas separaciones, el salón ofrecía algo más. No mucho, vamos, pero algo.

Por ejemplo, por allí estaban *Jamie Delano*, conocido guionista de cómics de superhéroes (como por ejemplo de la serie **Capitán Britania**) o el insigne *Jeff Smith* (sí, me gusta **Bone**, como puede deducirse fácilmente del hecho de que ya hayamos hablado dos veces de ella en la revista o porque mi despedida habitual en la editorial sea "stupid, stupid Rat Creatures!"), quien además de demostrar amplia simpatía nos dedicó dibujos y posó para **Minami**.

En cuanto a las mesas redondas, no asistí a ninguna, ya que amén de no enterarme del programa la mayoría estaban a horas de la mañana a las que yo todavía estaba regresando al hotel para acostarme (*Nacho Fernández*, que tenía una a las 10 de la mañana, cuenta que, efectivamente, al menos en la suya había cuatro personas contadas). Como nueva pifia de la organización comentar cosas como que por ejemplo en una mesa sobre la proliferación de las revistas de información no se invitara a NINGUNA de las revistas de ARES, que no es ya que sean unas cuantas de todos los temas y géneros, es que son las que más tirada, difusión y llegada al público tienen.

Aquí parte de la exposición

Alucinante. Como lo de crear un premio popular de manganime y no entregar el cupón de votación a ninguna de las revistas de manganime del país para que votaran, te cagas...

Aquí unas frikis

Pero bueno, vayamos a lo bueno del salón, que eran las exposiciones, como siempre interesantes, especialmente las de *Charles Schulz* (el de **Snoopy**) y Kiss Comix (para adultos y muy útil si tenías frío). También fue muy bueno que como en cuanto podías te ibas de ese muermo de salón la fiesta con los colegas este año fue especialmente abundante. Bueno, fiesta con los colegas o ligues, cosa que por cierto me ayudó a crear un nuevo rumor sobre mí, y esta vez la chica (según el rumor popular) tenía nada más y nada menos que 12 años, me voy superando...

Y ya, de verdad que me gustaría comentar más cosas pero es que no se puede. Es decir, que no se me ha olvidado comentar las proyecciones o actividades alternativas, es que NO HABÍA.

Resumiendo, que si te quedaste quemado y reconcomido porque se te jodió el viaje a última hora tranquilo, que te ahorraste una buena pasta y lo más probable es que te lo pasaras mejor en tu casa de lo que te lo hubieras pasado en el salón. Sin coñas, yo porque tengo que ir obligado para estar en el stand y de todas formas aprovecho para ver a los colegas de Barna, pero si no no dudéis que no desperdiciaría ni una sola peseta (próximamente euros) en ir al Salón Internacional del Cómic de Barcelona.

**Lázaro Muñoz,**
**corresponsal en el extranjero**
*Lazaro@aresinf.com*

Jeff Smith, Nacho Fernández, Guillermo March y Laura Pérez dejaron claro que están con el número 1

# 2ª Semana de Manga y Anime en Bilbao

Entre los días 24 y 28 de abril se celebró en el Centro Bilbao arte de Bilbao la 2ª Semana de Manga y Anime con una acogida mejor de lo que se esperaba. La afluencia de público superó con creces a la de 1ª Semana, con una asistencia de unas 130-150 personas por día.

Aunque en un principio se esperaba disponer de cuatro espacios donde realizar todas las actividades: proyecciones, conferencias, exposiciones, sala de juegos y mercadeo, por problemas ajenos a la organización (o sea, las demás salas estaban ocupadas) todas las actividades se realizaron en una sala polivalente: Proyecciones, conferencias, y exposición; pasillos del centro: exposición y cafetería: sala de juegos y mercadillo.

Durante toda la semana se proyectaron películas desde las 10:30h. hasta las 22:00 h. ininterrumpidamente, desde **Memories** a **Spriggan** pasando por **Pompoko** y **MazingerZ**.

Una vez finalizadas las proyecciones en el centro se realizó una proyección más, cada día, en el café teatro La Villa, ubicado a pocos metros del centro (cervecita y otra película para los más frikis).

De martes a viernes de 16:00h. hasta las 18:00h. se realizaron unas conferencias en las que se intentó discutir con público asistente por medio de ponentes especializados en el mundo del anime y manga. El día 25 de abril estuvieron con nosotros hablando sobre el fenómeno manga y series más o menos desconocidas en nuestro país *Mary Molina* y *Bárbara Pesquer*. El 26 de abril *Takayoshi Sakai* (Dynamic) y *Tina Ballano* (Selecta Visión) nos hablaron del modo de trabajo de las distribuidoras de manga y anime en España y Japón, de sus proyectos... El día 26 de abril el director de la empresa de animación bilbaína Berlín hizo una exposición en la que habló sobre la historia de la animación en el estado, procesos de animación y mostró, a su juicio, una selección de los trabajos de animación más interesantes realizados por su estudio y otras empresas de todo el mundo.

La asistencia y participación en estas conferencias fue más que considerable, teniendo en cuenta que en una sala contigua a la sala de conferencias y

Katsura no es hentai, no, claro que no...

proyecciones había una sala acondicionada con ordenadores y video-consolas abarrotada de gente con ganas de aporrear teclados y pads.

En las paredes de la sala polivalente se expusieron todos los trabajos presentados al 1er Concurso de Manga y Mascotas que se celebró con motivo de la 2ª Semana de Manga y Anime. También se añadieron dibujos presentados fuera de concurso por autores invitados no profesionales.

En los pasillos del Centro se expuso una colección de los mejores culos de *Katsura* y numerosos carteles de diferentes series de animación.

Y llegó el viernes (28 de abril). La mañana se presentaba muy sabrosa **Cowboy Bebop**, **Otaku no Video** y toda la serie de **Golden Boy**... ¡¡y la FIESTA!! Fiesta con un concurso de disfraces (cosplay) con una participación de 50 personajes, un concurso de karaoke en el que todo el que quiso pudo cantar y un grupo haciendo versiones de las series de anime que más nos gustan (nota: 20:30h - concierto en plena marcha - llama la policía municipal y nos los suspende), menos mal que quedaba la Fiesta Manga en el Café Teatro la Villa, con Dj´s pinchando CDs y mp3, que duró hasta las 5 de la mañana. TODO UN ÉXITO. ( ¿Al menos eso creo?... Fue la leche, de **Pizzicato Five** a **Xjapan** pasando por la de TOTORO TOTOOORO! ¡TOTAL!)

En esta ocasión esta 2ª Semana ha tenido una mayor difusión en todos los medios a nivel autonómico en todas las televisiones (locales y autonómicas), radios y prensa escrita y que todavía nos han propuesto realizar alguna entrevista más en TV y Radios para hablarles sobre el mundo del Manga y Anime.

Para acabar agradecer a todos los asistentes, colaboradores, medios de comunicación y al Centro Bilbao Arte por su ayuda a difundir este mundo del Manga y Anime que tanto nos apasiona.

PD1:: Desde aquí quiero pedir disculpas a todos los aficionados de fuera del País Vasco, ya que por motivo del cambio de fechas de la celebración de las jornadas no pudieron venir a Bilbao. LO SENTIMOS DE VERDAD. Ya estamos preparando la 3ª Semana de la que os daremos noticias en el siguiente Salón del Manga de Barcelona. ¡Nos vemos!

PD2:Todavía nos quedan revistas de la 2ª Semana de Manga y Anime (no son muchas) pedídnoslas y os las enviaremos.

**Judas Arrieta**



**Aquí debía ir la crónica del Salón del Manga de Sevilla. Sin embargo, al final dicho salón no se celebró por motivos que son de auténtica vergüenza ajena. Muchas son las cartas y e-mails recibidos a tal efecto y muchos los artículos que nos han mandado comentando el suceso para que los publicáramos, siendo finalmente éste el elegido por considerarlo el más genérico.**

Tengo el disgusto de anunciaros que las prometidas jornadas de Sevilla no se realizaron finalmente. Y dado que es un tema oscuro, vamos a intentar arrojar un poco de luz sobre él.

Como muchos de vosotros sabréis, una tienda sevillana de manga/anime había organizado unas Jornadas para el mes de Abril. Para ello contaban con el pabellón de correos que se encuentra en la isla de la Cartuja. Pues bien a los organizadores se les negó el pabellón tres días antes de la inauguración de las jornadas poniendo como excusa el alboroto ocurrido en Semana Santa en la cuidad hispalense (para los que no estén informados, hubo varias estampidas en distintos puntos de Sevilla, distorsionando y alternado la madrugá del Viernes Santo. Se buscaron causas y culpables, adjudicándose el título a "un desconocido grupo de roleros" a los que también se les adjudico un móvil, que consistía en que los jóvenes estaban influenciados por cierta película que se rodó en Sevilla y que parece ser que emulaba mas o menos lo ocurrido (*NdL: Pese a no haberla visto por negarme a ver un film que difama injustamente el rol, es* Nadie conoce a nadie, *película que desde Minami no recomendamos*). Evidentemente, no existe prueba alguna que ratifique esto último, pues además de esta versión, tenemos una surtidísima gama de leyendas urbanas injustificables y nada corroborables pululando alrededor de los acontecimientos con el fin de darle alguna estúpida explicación.)

SEVILLA

AL DÍA

*Ya sólo nos faltan 348 días*

PÁNICO EN LA MADRUGÁ, LOS GRUPOS DE LAS FACULTADES APUNTAN A LAS TIENDAS DE CÓMICS

**Los juegos de rol y su relación con los incidentes llenan de tensión Matemáticas**

¿NADIE CONOCE A NADIE? PUES ALGUIEN TIENE QUE CONOCER A ALGUIEN

Este cartel pide la colaboración de los alumnos de Farmacia

LA CARRERA OFICIAL... LA OTRA

Afortunadamente Sevilla no se quedará sin salón pues ya se fragua uno nuevo de mano de otros organizadores.

El problema de todo esto es que nos acusan a los otakus de ser agresivos y alborotadores al igual que los roleros, que por supuesto son considerados "especie peligrosa" como si fueran criminales que hay que evitar a toda costa. Y todo esto, ¿por qué? Os diré por qué, porque las aficiones de otakus, roleros y otros grupos son "socialmente" rechazadas pues son "poco convencionales" y "raras", así pues nos meten a todos dentro del mismo saco: "raros". Ni los roleros ni los otakus tienen la culpa de lo ocurrido en Semana Santa, simplemente no les gustamos y hay que echarle la culpa a alguien, ya que la explicación de que "probablemente los distorsionadores fueran un grupo de chavales gamberretes y aburridos sin malas intenciones" es poco satisfactoria.

Porque no esfuerzan en comprendernos, ya que es más fácil repudiarnos, y si un muchacho aficionado al rol mata a su familia pues, ¡toque de queda! ¡Cuidado! ¡Si su hijo es rolero puede matarles! ¡Y si es otaku también!

¡Basta ya de tonterías! El que mata es porque está desequilibrado y si se hubiera aficionado al tenis en vez de al rol hubiese matado a su familia a raquetazos (*NdL: Ahora que mencionas el deporte, semana a semana los aficionados a los distintos equipos de fútbol se apalizan e incluso matan mutuamente y no recuerdo haber visto o leído que el fútbol cree psicópatas como sí lo he visto u oído del rol/videojuegos por acciones similares*).

¡Basta ya! Porque no es cierto que otaku = rolero, cada uno de los grupos se dedica a cosas distintas y cada uno tendrá, como todo en esta vida, defectos y virtudes, pero ni mucho menos somos "peligrosos", sólo queremos vivir en paz nuestra afición y no ser por ello acribillados por la sociedad, ¡queremos paz! ¡Y respeto! No hacemos daño a nadie.

**IronW**
*ironw@ole.com*

**Nota importante: Si estáis organizando algunas jornadas o evento y queréis que lo anunciemos en Minami no hay problema, lo haremos encantados, pero necesitamos que nos aviséis con al menos un mes de tiempo, ya que ése es el tiempo de antelación con el que hacemos las revistas. Si no os pasará lo que a un montón de gente: que nos avisan con sólo unas dos semanas sobre la fecha de las jornadas y nos pillan con la revista del mes que les interesa ya en imprenta. También os dejamos espacio para hacer una crónica si no ha podido asistir ningún miembro del equipo Minami.**
**Y también aceptamos vídeos. Muchos os habéis quejado de que tal o cual evento no estaba en el CD, bien, eso es porque no podemos ir a todos los eventos y cuando vamos sólo tenemos una cámara, pero si nos pasáis vídeos que hayáis grabado vosotros no tenemos ningún problema en digitalizarlos y meterlos en el CD (eso sí, vídeos cortos, tampoco vayáis a enviarnos seriales de una hora).**

Shôjo Kakumei

# UTENA

## REVOLUCIÓNATE

Hay veces en las que una serie triunfa por su realismo, su sencillez, su facilidad para conectar con el público. Y últimamente parece ser que lo que triunfa es lo contrario. En un ambiente que parece el de un sueño, una estética que mezcla elementos de distintas épocas de la historia de la humanidad, y demostrando que no siempre la animación es lo más importante (**Mononoke** *sucks* :P) nace la revolución, nace **Utena**. Sí, ya sé que hay unos cuantos artículos sobre la serie, pero es que da la casualidad de que pronto será emitida por el canal autonómico de Cataluña, y merece la pena hacer un repasillo, además de comentar la película, a ver si también la editan.

La historia es sencilla, pero bastante extraña : *Utena Tenjô* es una estudiante un poco rarita, algo marimacho, y una de las más populares del instituto. Cuando era pequeña, se le apareció un príncipe, quien le regaló un anillo, advirtiéndole de que si conservaba su nobleza, algún día volverían a encontrarse. Así llegamos al instituto Ôtori, donde su mejor amiga, *Wakaba*, sufre una humillación pública cuando un tal *Saionji* cuelga de la pared la carta de amor que ella le escribió. Para vengar a su amiga, *Utena* reta a *Saionji* a un duelo de espadas, y quedan en un bosque cercano al instituto. Cuál será la sorpresa de *Utena* cuando, gracias al anillo, llega a una especie de plataforma desde donde se puede vislumbrar un castillo invertido en el cielo. Los integrantes del consejo de estudiantes poseen también un anillo como el suyo, lo que les sorprende, pues forman un grupo encargado de llevar la revolución al mundo (tranquilos, yo al principio tampoco entendía nada ^ ^U). *Utena* vencerá en duelo a *Saionji*, con lo que se llevará otra sorpresa: ahora es la propietaria de la novia de la rosa, *Anthy Himemiya*, una chica de las que le gustan a nuestro director (sumisa y complaciente (*NdL: Lástima que en la realidad sean difíciles de encontrar (aunque las hay, os lo aseguro)*)) que no se separará del que haya ganado el duelo. Pero eso no es todo, el propietario de la novia de la rosa es el encargado de llevar la revolución al mundo, en un juego que *Saionji* y sus colegas llaman "el juego del fin del mundo". Las relaciones entre personajes son de lo más complejas, pues todos sufren mal de amores, y ninguno es correspondido. También se habla de *Dios*, un personaje del que al principio se nos da muy poca información. A lo largo de los 27 capítulos, asistiremos a un combate tras otro, un montón de duelos en los cuales se sortea la propiedad de *Anthy* (a la que tratan como un objeto). Con la llegada de *Akio*, el hermano de *Anthy* (y con un parecido más que razonable con *Dios*), la cosa se complicará.

El pasado de nuestros personajes empieza a entrar en juego, e iremos descubriendo el porqué de todo el embrollo (bueno, un poco, ya sabéis que las series de hoy en día cuanto menos se entiendan mejor). Un desenlace trágico pondrá el punto y final a los duelos. Esto llegará con la saga apocalíptica, los últimos episodios, con el sacrificio de uno de los protagonistas.

### LA PRODUCCIÓN

Esto fue el anime, 39 episodios emitidos en el año 1997, y que llegaron a España primero por la edición estadounidense subtitulada y luego mediante Dynamic SK, que sacó la primera cinta en octubre del 99. Dado que no se esperaba el éxito que tuvo la serie, la calidad de animación deja bastante que desear. No pasa lo mismo con los diseños de personajes, producto de la mente de *Shinya Hasegawa*, que había participado anteriormente en **Sailor Moon**. El director, *Kunihiko Ikuhara* ha trabajado también en otras obras conocidas, como por ejemplo **La aldea del Arce**, esa preciosa historia de animales súper-achuchables que pudimos ver en nuestras pantallas hace tiempo. Su otro gran trabajo fue el de **Sailor Moon**, con el que ya se ganó el reconocimiento en su profesión. El origen de **Utena** tiene que buscarse en el estudio *B-Papas*, que junto con *Chiho Saito* crearon la historia original. Hablando del manga, este empezó a editarse un poco antes de que llegara la serie de anime, y terminó recopilándose en 5 volúmenes vía Flower Comics, de la editorial Shogakukan. El manga no es el anime, pero sí llega a ser suficientemente fiel como para pasar un buen rato.



### LA PELÍCULA

Y no hay dos sin tres. A toda serie de anime con éxito le acompaña la correspondiente película (en algunos casos unas cuantas), y con **Utena** la cosa no iba a ser menos. Así se estrenó "*Gekijohan Shôjo Kakumei Utena: Adolescense Mokushiroku*". Lo primero que impactó de los diseños preliminares fue el hecho de que hubiera dos *Utenas* diferentes, así como una *Anthy* algo más expresiva que la de la serie. Se estrenó el año pasado dirigida por *Kunihiko Ikuhara*. En cuanto a la historia, se centra mucho más en la relación entre *Utena* y *Anthy*, algo así como "homosexual", parece que últimamente también gustan de mostrar relaciones ambiguas, y también tratar temas andróginos (recordemos que *Utena* es una especie de marimacho, aunque se nos explica que *Utena* pasa de los tíos por culpa de una relación que tuvo en el pasado). La película sigue a la serie con más duelos y más cosas inexplicables hasta que, en un combate entre *Juri* y *Utena*, esta última se transforma por un momento en el mismísimo *Dios*. Parte de la acción transcurre dentro del castillo que había colgado en el cielo. Sí, lo sé, no se entiende mucho, pero intentar explicar una película que no se entiende casi, y encima después de chuparte el guión en inglés, se hace un poco difícil. Pero no os preocupéis, si la serie se ha vendido bien, seguro que los chicos de Dynamic SK se animan a traer la película (siempre y cuando los japoneses no pongan pegas).

### OTRAS COSILLAS

Bueno, algo que cabe destacar de **Utena** es la música, pues tiene muchos buenos temas, así como una BGM magnífica. Así, mientras vemos los combates podemos disfrutar con un acompañamiento épico, acorde con la acción. Lástima que la animación no esté a la altura. Y... lo sé, ahora me vais a decir que no he comentado nada sobre la mascota de *Anthy*, *Chuchu* (esa especie de bicho con grandes orejas). La verdad es que me parece odioso, además de feo, pero si os gusta seguro que encontrareis algún peluche suyo, además del resto de merchandise de la serie, como unas figurillas que venían con CD-Dramas, o el mismísimo emblema de la rosa (sólo para los muy frikis).

Si queréis probar cosas nuevas, pronto en el canal autonómico catalán, y si no, comprad las cintas de Dynamik, que no son muy caras.

**Mak**
*tabris@retemail.es*

**EL MANGA EN ESPAÑA**

En el pasado Salón del Cómic de Barcelona Norma Editorial nos confirmó la noticia: Van a publicar el manga de **Utena** en nuestro país.
Bien, sin duda es una gran noticia, ya que todo lo que sea que aparezcan mangas en nuestro país es bueno. Ahora bien, lo trae Norma, así que id preparandoos para un precio abusivo por una edición patética con mala encuadernación, peor papel y ninguna trama. Ojalá nos equivoquemos y saquen una edición impecable, pero...

# ALITA

## Algo más que una serie

**Alita, Ángel de combate** es una serie que podríamos englobar dentro de un fatídico grupo. Dentro del montón de series que se han editado en España, pertenece a un sector de series que tienen unos fans acérrimos. Tal es el caso de **K.O.R.**, **Touch**, **City Hunter** y muchas otras más. Pero la ventaja de la serie que nos ocupa respecto a estas últimas que acabo de mencionar es que nuestro *Ángel de combate* pudo editarse en su totalidad (renqueante y a duras penas, pero pudo). Esto, sin duda, pudo ser posible gracias a la corta duración de la serie (9 tomos), en detrimento del resto de series que se han comentado (que tienen entre 18 y 36 tomos). Pues aprovechando que, a pesar de haber estado en nuestro mercado durante mucho tiempo, no se le ha hecho mucho caso, vamos a remediarlo con un resumen lo más completo posible, que espero que sea de vuestro agrado.

### Hagamos un poco de historia

La biografía de *Kishiro* no la voy a poner en este artículo, ya que aparece en el de **Ashen Victor** que hice para el número anterior. Por lo tanto, es tontería poner lo mismo. Lo que sí que me gustaría destacar es el origen de la serie y sobretodo la gestación del personaje de *Alita*.

Después de su periodo de prueba dentro de Shogakukan y Kadokawa, *Kishiro* quería afrontar el reto de editar en una revista semanal. Para ello ideó una historia de policías. Nunca llegó a publicarse y aún no he visto ningún diseño sobre ella, pero por lo visto la protagonista sirvió de base a la hora de crear a *Alita*. Después de ese intento fallido, a la segunda en este caso, iría la vencida, puesto que de la cabeza de *Kishiro* saldría la historia de **Alita, Ángel de combate**, verdadero éxito dentro y fuera de Japón.

### Datos, datos y datos

Fue en 1991, para la editorial de cómics Shueisha, dentro del semanario Business Jump. El título original es **Hyper Future Dimension Gunnm** (muy diferente al que nosotros conocemos). La palabra *Gunnm* es la fusión de tres palabras: ***Gun*** (arma) a***n***d (y) Drea***m*** (sueño). Seguramente debido a la difícil pronunciación de esta palabra se cambió el nombre de la edición americana por **Battle Angel Alita**, allá por el lejano 1993. A partir de esa edición, y siguiendo su estructura en seis partes, Planeta DeAgostini hizo su **Alita Ángel de combate**.

Fueron 9 tomos japoneses, de entre 450 a 500 yenes (al cambio "español" unas 1300 pesetas) editados entre 1991 a 1995. Después de eso, *Yukito Kishiro* dibujó **Gunnm Gaiden**, historias alternativas de **Alita**.

Hace poco se decidió hacer una reedición de lujo, más grande, de más calidad (como toda buena serie que se precie) y con la inclusión de material inédito y esas historias del **Gunnm Gaiden** a las que he hecho referencia antes. De momento han sacado a la venta hasta el tomo 5 y el precio de cada uno es de 2600 yenes (me niego a adivinar cuál será el precio de los tomos en España si es que alguien los trae).

### Alita, de ángel tiene poco

Por comodidad voy a comentar la serie siguiendo las divisiones realizadas por Viz Comics (o sea, en seis partes tal y como lo editó Planeta en su momento).

1ª parte:

Se me podrá acusar de friki y mil insultos más, pero al leerse la primera parte de esta serie, uno ya cae en la cuenta de que no es la típica serie, de que hay algo más, mucho más (*NdL: Cierto es*).

Un mecánico de cyborgs llamado *Ido* está buscando chatarra por las afueras de El Patio de los Desperdicios y encuentra una cabeza de cyborg que todavía se puede recuperar. De esa cabeza, y gracias a las atenciones de *Ido*, sale *Alita*. Ese nombre era el del antiguo gato de *Ido*, que murió hacía poco tiempo. Existe la posibilidad de que *Ido* quisiera tener al cyborg como su nueva mascota, pero dicha posibilidad se ve truncada enseguida, cuando *Alita*, no sabe por qué, se ve impulsada a luchar. De todo esto se entera cuando por las noches descubre que *Ido* se va de casa y que incluso algunos días tiene heridas. Una noche decide seguirle y descubre que es un Cazador-Guerrero, un grupo de cazar-recompensas que hacen las veces de policía. *Alita*, a pesar de la negativa de *Ido*, se apunta al grupo y actúa como tal, intentando descubrir gracias a ello algo más sobre su pasado. El cyborg con el que tiene que luchar es *Makaku*, alguien que de pequeño era un ser humano, pero al que la vida maltrató y condenó a vivir en las cloacas. Cuando un día decide salir (ya sin ser el niño que era antes) tiene la oportunidad de conocer a un doctor (que después tendrá un papel vital dentro de la serie) que le transforma en un poderoso monstruo. Su aspecto es parecido al de un gusano enorme y su facultad está en apoderarse de los cuerpos como si fuera un huésped, pero controlando él mismo todas las funciones del cuerpo y asimilando sus poderes. Su afición por sorber los cerebros de la gente hace de él un individuo perseguido por la ley, y es nuestra protagonista la que afronta el reto. El final es lo de menos. Lo mejor es la definición de un personaje como el de *Makaku*, con el que llegamos a estar de acuerdo en más de un aspecto. Incluso la propia *Alita* llega a encariñarse con él. Resumiendo, tanto *Alita* como *Makaku* son cyborgs a los que faltaba libertad. *Alita* la consigue enseguida y *Makaku* la ostenta usando el poder de la intimidación como vía para ser respetado por la gente.

2ª parte:

Si en la primera parte veíamos a una *Alita* aniñada (no en vano era el principio de su "segunda vida"), aquí la vemos como una adolescente. El protagonismo de esta historia lo comparte con *Yugo*, un chico muy trabajador del que se enamora. *Yugo* vivía con su hermano y la mujer de éste. Siempre le había oído hablar de su sueño: llegar a Tiphares (no lo he mencionado hasta ahora porque no venía al caso, pero Tiphares es una ciudad flotante que está encima de El Patio de los Desperdicios y a la que mucha gente tiene ganas de llegar. Hay gente de Tiphares que por variadas razones se ha ido a vivir al Patio de los Desperdicios, como por ejemplo *Ido*). Tenía hasta la idea pensada: quería construir un globo (algo terminantemente prohibido en el mundo de **Alita**) para poder realizar su sueño. De tanto escucharlo, también se convirtió en el sueño de *Yugo*. El hermano muere víctima de una emboscada, provocada porque su mujer se fue de la lengua. Como castigo, además de la muerte, se le cortó la mano (así como hacen en algunas tribus, en las que usan aún la ley del "ojo por ojo"). *Yugo* fue creciendo y seguía con la idea de acabar de cumplir el sueño de su hermano. Para ello se asocia con *Vector*, un traficante que por lo visto tiene tratos con gente de Tiphares y que le ha pedido un dineral para poder llevarle. A pesar de todo, en tan sólo tres años *Yugo* está a punto de conseguir ese dinero. Para ello ha hecho desde trabajos honestos, como arreglar ventiladores, hasta los más ilegales, como robar espinas dorsales. *Vector*, que no pensaba que el chico se lo tomara tan en serio, intenta quitarle esa idea de la cabeza, pero *Yugo* no piensa en otra cosa. Conoce a *Alita* y ella le ayuda, sobretodo en el momento en el que a *Yugo* se le pone un precio a su cabeza. Pero a pesar del peligro que corre, él sigue con la idea de que puede llegar a Tiphares, ya que le queda muy poco dinero que reunir. *Alita*, a pesar de no quiere que le pase nada malo, le ayuda a que se cumpla su sueño y le da el dinero que le falta para pagar su "billete" a *Vector*. Pero justo después es herido de muerte por un cazador guerrero y gracias a los primeros auxilios de *Alita* y a la posterior conversión en cyborg llevada a cabo por *Ido*, consigue salvar la vida. Pero como los cyborgs mantienen la columna vertebral y el cerebro humanos, *Yugo* sigue con

su idea y se escapa de la sala de recuperación y se dirige a Tiphares por unos conductos por los que se tiran las basuras abajo. Estos conductos están protegidos por unos aros eléctricos con forma de sierra. Y justo cuando está a punto de llegar a Tiphares es atrapado por uno de esos aros, momento en el que aparece *Alita*, que llega a punto para sostenerle por un brazo. La historia no acaba exactamente ahí, pero tampoco la voy a destripar.

Esta segunda parte es la que coincide con la pubertad de *Alita*. Se enamora de un chico y hace las locuras que todos los chicos (que tienen novia) han hecho y harán. El personaje de *Yugo*, al igual que *Makaku*, está definido en escasas páginas de una manera magistral y su historia me parece maravillosa por no decir sublime (*NdL: Nadie diría que te gusta la serie...*).

3ª parte:

Esta tercera parte nos presenta a una *Alita* más madura, rebelde e independiente. Después de la muerte de *Yugo*, *Alita* decide independizarse y vivir por su cuenta y riesgo sin decir nada a un *Ido* medio preocupado y mosqueado. No sabe nada de ella y está buscándola desde entonces. De casualidad la encuentra en un estadio de motorball (ver artículo **Ashen Victor** para más información). Está disputando una carrera dentro de la tercera división del motorball. Cuando intenta hablar con ella *Alita* pasa de él y como respuesta *Ido* se pone a hacer de mecánico de corredor más importante del motorball: *Jashugan*, considerado como el mejor corredor de todos los tiempos.

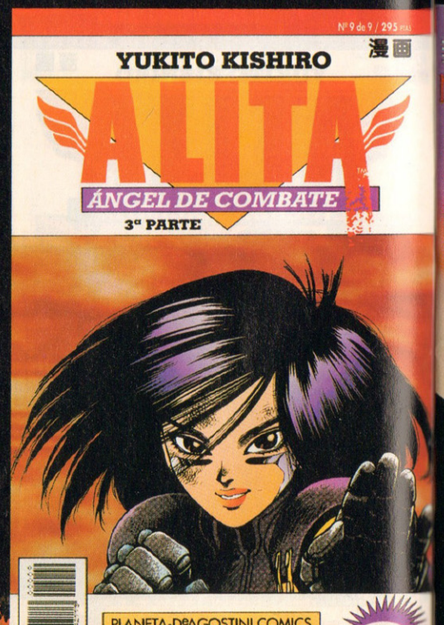
*Alita* poco a poco va subiendo puestos y consigue un enfrentamiento especial con el campeón, así que se las verá con *Jashugan*. Averiguamos cosas sobre *Jashugan*, como que fue un misterioso científico que había estado en Tiphares el que había conseguido hacer de él lo que es ahora, pero que ese status tenía sus situaciones de mucho peligro (así como *Makaku* tenía que tomar la endorfina de los cerebros para calmar sus dolores). Al final se disputa la carrera en la que, entre otros, compiten *Jashugan* y *Alita* (tranquilos, que no diré quién gana). Al ser una parte en la que predomina el combate, no deja de tener interés. Hay un detalle que al final de todo será respondido. Por la mitad de esta tercera parte, *Alita* montará un sarao considerable por conseguir tener el número 99. No sabe por qué, pero ella quiere ese número, que está ocupado. Después se nos responderá. También empieza a recordar cosas sobre su vida anterior y el misterio que esas imágenes entraña serán tan grande para nosotros como para ella.

4ª parte:

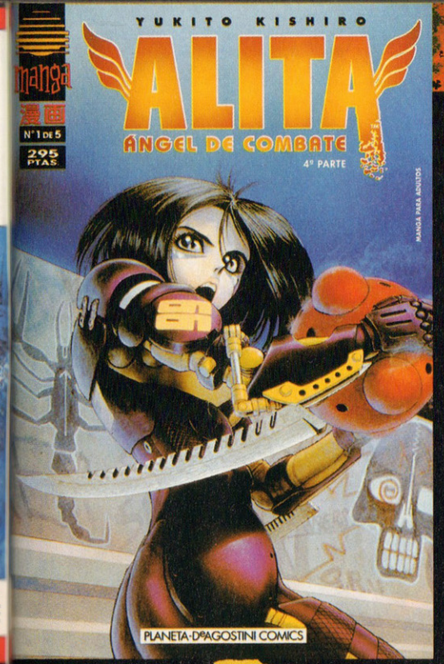
*Alita* hace las paces con *Ido* y vuelve a su lado, pero mantiene la independencia de tener un hogar propio. Además es la cantante del bar New Kansas. Es en este momento en el que hace aparición uno de los personajes claves dentro de la historia y que ya había aparecido con un misterioso halo en la primera y la tercera partes. Se trata de *Desty Nova*, un científico que juega con todo el mundo y con las posibilidades que ofrece la nanotecnología para hacer que el sueño de las personas se cumpla. *Makaku* quería ser respetado y temido, *Jashugan* quería ser el mejor corredor de motorball... Lo único malo es que tener la posibilidad de conseguir ese sueño tenía sus inconvenientes y que algunos de ellos les costaban la vida.

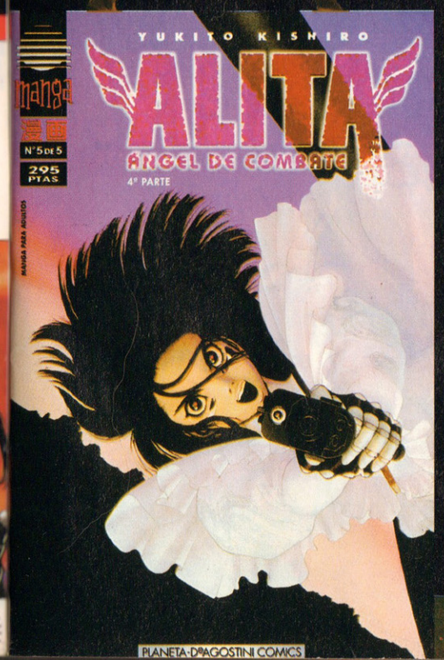
El sujeto en esta cuarta parte es *Zapan*, un Cazador-Guerrero que fue apalizado por *Alita* y de la que no tiene muy buenos recuerdos. Vive con una generosa humana, llamada *Sara*, a la que en un acto reflejo, después de ver la imagen de *Alita* en un monitor, corta la cabeza, y por ese asesinato se le pone precio a su cabeza.

*Desty Nova* quiere darle el poder necesario para que *Zapan* cumpla su sueño: destrozar a *Alita*. Para ello le da un cuerpo de berseker (más abajo explicaré qué es eso): cuerpo usado por *Alita* en la primera parte para luchar contra *Makaku*. El berseker, con todas la protecciones de seguridad extraídas, hace de *Zapan* un monstruo realmente peligroso que busca el bar New Kansas para vengarse de *Alita*. Poco después *Ido*, invitado por *Desty Nova*, se dirige a su casa. Allí descubre sus intenciones e intenta evitarlas, cosa que no consigue. Poco después *Alita* recibe un mensaje de parte de *Ido* en el que le pide que vaya a buscarlo a la casa de *Desty*








*Nova*, pero cuando se dirige allí el científico loco le muestra el estado en el que ha quedado *Ido* (no muy bueno, por decir algo generoso) y lo que ha hecho con *Zapan*. Después de que *Alita* le propine una paliza (y de que se recupere gracias a la nanotecnología) *Desty Nova* le da el remedio para controlar a *Zapan*. Después de eso, ella se dirige al bar New Kansas y se da cuenta de que los habitantes del Patio de los Desperdicios le echan la culpa de todo y exigen su sacrificio. Ella no les hace caso, lucha contra *Zapan* y lo vence, aunque acaba maltrecha.

Aparte de la inclusión de uno de los mejores personajes, a mi entender, vemos cómo *Kishiro* sigue con los guiones interesantes llenos de sentimientos y acción, mejorando página a página el dibujo, que por esta época ya es realmente excelente (si no lo era antes).

5ª parte:

En el Patio de los Desperdicios no se pueden usar armas y *Alita* usó una. Por ello es encarcelada. A pesar de ello, su potencial no ha pasado desapercibido a la gente de Tiphares, que quiere reclutarla en un nuevo cuerpo de soldados de élite que deben realizar misiones en los desiertos que rodean El Patio de los Desperdicios. *Alita* en un principio no acepta, pero se entera de que el enemigo a batir es *Desty Nova* y que además tendrá la posibilidad de resucitar a *Ido*. Así pues, al final acepta y se convierte en un "sintonizado". Ha pasado mucho tiempo y nuestra *Alita* ha madurado, es mucho más seria y todavía sigue buscando a *Ido*. Cuando se está embarcando en una nueva misión conoce a *Figura Cuatro*, un humano del que acabará enamorándose. En esa misión luchará contra la banda de Barjack, liderada por *Den*, y conocerá a un locutor de radio muy conocido y respetado llamado *Kaos*. Barjack usa la fuerza bruta, mientras *Kaos* es partidario del uso de la palabra y la razón. *Alita*, debido a su situación de sintonizada, debe luchar contra *Den* y lo deja moribundo. Un grupo de cyborgs con el mismo aspecto que *Alita* ataca a *Kaos* y está a punto de matarlo. En ese momento llega *Alita* y descubre que *Kaos* y *Den* son la misma persona y que lo único que se ha hecho ha sido materializar la parte agresiva de su carácter en un cuerpo. El culpable de esa dualidad fue el padre de *Kaos*, *Desty Nova*.

Primera de las dos partes que forman el final de la serie. Acertada es la decisión de presentar las historias en un territorio distinto al de El Patio de los Desperdicios y acertado, como siempre, es el guión, con esa dualidad de personajes, las motivaciones de Barjack, la aparición de *Lou Collins* (que es la que ayuda a *Alita* en sus misiones desde Tiphares)... Veamos qué tal es el final.

6ª parte:

*Alita* ha sido engañada. La idea principal de la gente de Tiphares al contratar a *Alita* como sintonizada era la de que les sirviera como conejillo de indias para poder crear "Alitas" en serie y mejorarlas. Después de la creación de un ejército de sintonizadas, la original sobra y son sus copias las que deben destruirla. Antes de eso, *Alita* y *Kaos* van a ver a *Desty Nova* a una de las muchas granjas que hay en el desierto y allí descubren a *Ido*, que vive con una chica llamada *Kayna*. *Ido* ha perdido la memoria y *Alita* no quiere agobiarle. Deja la granja y cuando está por medio del desierto se encuentra con las sintonizadas que quieren destruirla. Entre ella y *Lou Collins* (desde Tiphares) consiguen ganar. Vemos cómo los de Barjack tiene un cañón con el que quieren destruir Tiphares y cómo Kaos, en otra granja, se encuentra con su padre, el cual le trata de todas maneras menos como a un hijo. El sistema de defensa de Tiphares hace que el disparo producido por el cañó n no tenga el efecto deseado. Después de eso, *Den* a la desesperada inicia un ataque lleno más de rabia e impotencia que de cordura, en el que acaba muriendo. *Alita* llega también donde se encuentran *Kaos* y *Desty Nova*. Allí *Alita* es víctima de un programa informático que sirve para que podamos ver momentos de la vida de *Alita* y de *Gally* (nombre que tenían antes). Pero *Alita* consigue despertar y arremeter contra *Desty Nova*. En un impasse de la lucha, el científico le muestra el secreto de Tiphares (razón por la que *Ido* enloqueció y quiso permanecer amnésico). El jefe de *Alita*, que lo ha escuchado todo, decide comprobarlo por sí mismo y comprueba que *Nova* tenía razón. Pasa el tiempo y *Alita* y *Desty Nova* están en Tiphares. *Lou Collins*, condenada por rebeldía. La lanzan a El Patio de los

Desperdicios, pero en esta ocasión sí, *Alita* consigue salvarle la vida. Después de esto, tocaría explicar el final de *Alita*, pero no quiero hacerlo. Prefiero que lo leáis. Hay gente que lo considera precipitado y yo lo considero muy bueno. Se aceptan opiniones.

## EL OVA

En 1993 se sacó al mercado un OVA de dos episodios. El primer episodio se lama **Rusty Angel** (Ángel oxidado) y el segundo **Tears Sign** (La señal de las lágrimas). Son una mezcla de la primera y la segunda parte con la incorporación de un protagonista nuevo, *Chiren*, una científica tiphaeriana que se enfrenta a *Ido* en una relación de amor/odio. El OVA no es la octava maravilla, pero está bien. Destacable es el encargado de hacer el diseño de personajes, *Noboteru Yuuki* (autor de otros diseños importantes como **Record of Lodoss War**, **Escaflowne** o **The Weathering Continent**). Es un producto para completistas, que está al alcance de todos gracias a que Manga Vídeo sacó
ambos episodios en una cinta

## LA BANDA SONORA

Tenemos dos CDs de **Alita**. El primero es el **Gunnm Image Album** (JSCA-29005 - 10 cortes - 3000 Y), que es un CD compuesto por canciones inspiradas en la serie. Tiene ocho canciones y dos cortes instrumentales. Los únicos que pertenecen a la BSO del OVA son el corte 5, **Cyborg Mermaid** y el 10, **Believe in the Fate**. Son canciones de rock antiguas, marchosillas y que están bien. Nada que ver con la serie excepto las canciones antes dichas y las pistas instrumentales.

El segundo CD es **Gunnm** (JSC-29006 - 10 cortes - 3000 Y), se podría considerar la BSO del OVA. Hay 2 canciones, 6 pistas instrumentales y 2 de drama, que narran las aventuras de *Alita* y compañía en un circuito de motorball. Las canciones son las dos de antes (el ending **Cyborg Mermaid** y **Believe in the Fate**) y de las instrumentales destacar el **Gally theme**, realmente precioso. Este CD, a pesar de los cortes de drama, es el más aconsejable de los dos. Supongo que en las tiendas estarán por 2500 ptas aproximadamente.

## LA NOVELA

El sello literario de la Shueisha, la Jump Books, sacó al mercado una novela de **Alita** titulada **Gunnm**. En ella tenemos una historia que empieza como la primera parte del manga. *Alita* es rescatada por *Ido* y descubre que *Ido* es un cazador guerrero. Ella también se apunta al grupo y su primera víctima es *Kariko*. Pero en su primera presa se adelanta otro cyborg, *Norinko*, el cual mata a *Kariko*. *Alita* descubre que necesita un cuerpo más competitivo y decide buscarlo sin decirle nada a Ido. En esas que se encuentra con *Norinko*, que le cuenta la historia de su vida. Al final descubre que *Kariko* sobrevivió y le cuenta que *Norinko* es una asesina de Cazadores-Guerreros. A pesar de su incredulidad, al final resulta que es cierto y debe matarla.

Cuesta 890 yenes y es material apto para frikis, ya que está sólo en japonés. A pesar de eso, tiene el aliciente de tener ilustraciones de *Kishiro*. Por cierto, está escrito por *Yasuhiko Kimura*.

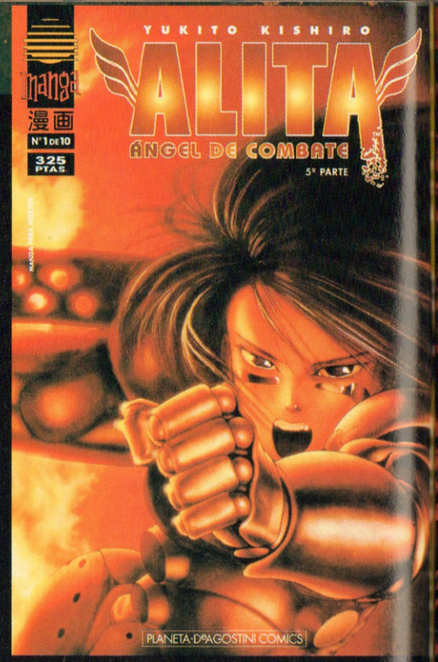
## LOS VIDEOJUEGOS

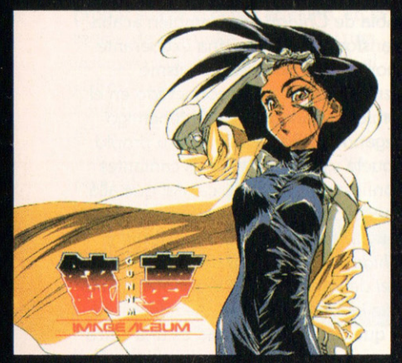
Banpresto fue la encargada de llevar a cabo el juego de **Alita**, titulado **Gunnm: Memory of Mars**. El juego es tipo rol, en el que debemos hacer lo mismo que en el manga. Tuve la ocasión de jugar muy poco y no pasé del principio, pero se puede decir que no deja de ser curioso, aunque si no difiere del manga, pierde en emoción. Salió a la venta en agosto del 98.

## LA ENCICLOPEDIA

La revista en la que salía **Battle Angel Alita**, la Business Jump, editó el 24 de julio de 1995, dentro de su número 270, un dossier titulado Gunnmcyclopedia, en







el que seguramente habría cantidad de datos interesantes sobre la serie, pero los cuales no he tenido la suerte de leer.

## ALGO MÁS QUE UNA SERIE

A lo mejor se me tacha de exagerado, pero yo preferiría llamarlo apasionado. Apasionado por una serie que para mí lo tiene todo. Una serie con acción, acción a raudales. Y no sólo lucha sino que también tiene velocidad, demostraciones de fuerza.... Apasionado por un guión inteligente, dejando de lado el truco fácil de poner lo resultón y vistoso y haciendo sitio a argumentos meditados, preciosos y llenos de coherencia. Apasionado por un dibujo que ha ido perfeccionándose página a página, viñeta a viñeta. Esa es la pasión que tienen otras personas por series como **KOR**, **City Hunter**, **Dragon Ball** (sí, también por esta serie). Es esa la pasión que nos invita a buscar qué narices es el Tanabata que sale en **KOR**, o cómo es la Colt Python de *Ryo Saeba*, o en mi caso a buscar información sobre la nanotecnología, *Nietzsche* o tener el Carmina Burana. Llámame loco, pero prefiero que se diga apasionado.

**Ackman**
*Kishiro@lettera.net*

# AYASHI NO CERES

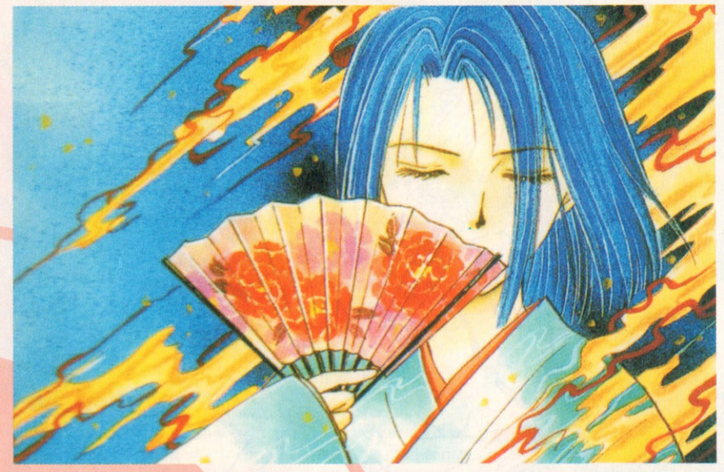
No creo que a nadie le gustase caerse de un puente y casi matarse por hacer una buena acción (evitar un robo), perderse su fiesta de cumpleaños con las amigas para tener reunión familiar que más bien parece un funeral donde te regalen una mano muerta, intenten estrangularte, acaben por asesinar a tu padre y tu madre intente vengarse contigo a cuchillazos. Claro, que si con todo eso, conoces a *Tooya* y te da tu primer beso para "silenciarte" quizá valga la pena. Tampoco es que le pase esto a cualquiera muy a menudo, parece que toda *Mikage*, al cumplir los 16 años, debe pasar por la prueba y demostrar que no es descendiente de la vengativa *Ceres* ya que, sino, como en el caso de nuestra amiga *Aya*, lo tendrá muy crudo a partir de entonces.
Cuenta la leyenda que le robaron una túnica de plumas a dicha *Ceres* y que, desde entonces, anda buscando al culpable para recuperarlo, y, como venganza, matar a cualquiera que se le interponga, lo cual, en parte lógico, la familia *Mikage* quiere evitar a toda costa.

Aunque parece que todo el mundo se le ha puesto en contra encuentra el respaldo y la ayuda de los hermanos *Aogiri*. *Suzumi* también tiene sangre de *Ceres* aunque no llega a transformarse en ella -como hace *Aya*- mientras que *Yuuhi*, desde su primer encuentro, no hace más que meter la pata y llevarse mal con ella. *Aya*, cuando ya se hace a la idea de que es la nueva *ten'nyo*, "chica del cielo", decide ir en busca de la dichosa túnica con sus nuevas amigas, empezando por *Saitama*. Tras todas estas calamidades, por fin consigue reunirse con su querido hermano gemelo *Aki* que se había quedado bajo custodia familiar; pero, en medio de la noche, *Ceres* despierta con la intención de matarlo porque él es su mayor enemigo, el que le robó la túnica. Pobre chico, no tiene ni idea de a qué se refiere ya que no ha sufrido todavía su transformación. Pero tiene que largarse cuanto antes -con la ayuda de *Tooya*- para librarse de la furiosa chica. Pero *Ceres* es *Aya* y no entiende por qué se va su hermano, así que los sigue y acaba en casa del solitario *Tooya*. Estos dos empiezan a conocerse y a intimar, está claro que a ella le gusta él así que, ni corta ni perezosa, le pide que salgan juntos y con un muerdo sellan dicha promesa. Pero para entonces *Yuuhi* también se ha enamorado de ella y no puede evitar sentir celos por su contrincante e intentar emularlo a la mínima ocasión.

A todo esto, hace su aparición la traviesa y revoltosa *Chidori*, que vio a *Ceres* volando por los aires y quiere que le dé una vuelta a su hermanito *Shôta* que está inválido en el hospital. Tampoco le cuesta tanto y consiente, pero cosas muy raras están sucediendo en ese lugar: la gente se muere, quieren matar al niño y eso desata la rabia de *Chidori*, que también acaba transformándose en una exuberante morena con poderes. Al mismo tiempo, *Aki* ya se ha convertido en el temido y nada agradable "enemigo" llegando incluso a matar a su propio abuelo y, por la tele, unos cantantes confiesan tener la túnica. Así que allá van, a Okinawa (esa islita que está muy al sur de Japón), *Aya*, *Yuuhi* y *Chidori* para encontrarse con *Shuro* y *Kei* de los GeSANG. Y aunque resulta que la túnica era falsa, *Aya* descubre que *Shuro* en realidad es una chica que está enamorada de su compañero *Kei*, el cual acaba muriendo por causas desconocidas. Ella intenta suicidarse pero la prota se lo impide y, tras un período de luto, se incorporará al grupo de "en busca de la túnica perdida". Tras el desgraciado capítulo de *Urakawa* y su profesor, se matriculan en otro instituto, pero tienen un problema: es sólo para chicas; así que *Yuuhi* tiene que pasar por el aro y vestirse como una de ellas. Allí tienen un encontronazo con el "perro blanco" de *Maya Hirobe* que les ataca, pero, aunque todo se arregla, siguen sin encontrar la deseada pieza.

Aunque *Aya* y *Tooya* habían tenido un altercado, un malentendido por el cual ella estaba últimamente algo enfadada, él la llama desde una cabina, sangrando, y se reconcilian en unas escenas preciosas de amor. Sí, tal y como





oís, en el tomo 7 para más señas y, para las que queráis más, tienen otro "encuentro" en el tomo 8. Deciden probar suerte esta vez en Miho, en la región de Shizuoka, donde hay una vista preciosa del Monte Fuji. Allí, el pobre *Yuuhi* confunde a una chica con *Aya*, y es que el parecido es sorprendente: va al mismo instituto, se llama *Miori Sahara*, era la novia de *Tooya* y, como prima de *Aya* (un año menor) también se transforma en *Ceres*. Pobre *Aya*, no sólo *Tooya* recupera la memoria sino que pierde todos sus recuerdos más recientes y no la reconoce. Intentará olvidarle para que éste pueda ser feliz, pidiéndole incluso a *Yuuhi* que le borre de su cuerpo esos momentos tan íntimos que compartió con su primer amor. Por otra parte, al darse cuenta *Miori* de que todo ha cambiado, de que su novio ya no le ama, acaba suicidándose. Y, para que no haya paz, vuelve a hacer aparición el malvado *Aki* dispuesto a meterle mano, a crearle mala fama a su hermana y casi violarla para conseguir su propósito. ¿Y a esto le llaman shojo manga? ¿Os parece más sangriento que **X**? No sé, es verdad que el tono de esta serie es mucho más adulto que la anterior de *Yuu Watase*, **Fushigi Yuugi**, que desde 1997 hasta la fecha lleva ya 13 tomos publicados en Flower Comics de la Shogagukan, pero el carisma que sabe imprimirles a sus personajes es inigualable. Quizá también le tenía algo aburrida el mencionado "Juego misterioso", pero creo que es una lástima que tenga tan pocas posibilidades de publicarse aquí. ¿Se animarán los de Tonkam Francia?

¿Y quién es *Ceres*? Argh, recuerdo haberlo visto en el diccionario pero ahora no lo encuentro, sé que es una leyenda oriental, nada que ver con la diosa romana. Bueno, algún día quizá os lo pueda contar. Snif. Y pensar que ahora los podremos ver en la tele, aaaaaaah, qué contenta estoy, espero que llegue por aquí algún día. Roguemos a Kami-sama.

**Alessandra Moura**
*chiisai@retemail.es*

## PERSONAJES

**AYA MIKAGE**
¿Te gustaría estar en su pellejo? Por una parte, puedes convertirte en *Ceres*, volar, tener poderes... pero también te persiguen y quieren matarte. Pero, creo que con tal de conocer, amar y ser amada por *Tooya*, todo sacrificio vale la pena. ¿Dónde se quedaron esos karaokes divertidos con las amigas y esas tardes tranquilas en familia? Y todo, por cumplir 16 años el 24 de septiembre.

**AKI MIKAGE**
Hermano gemelo de *Aya*, a la que quiere mucho. Pero tienen un problema: en sus reencarnaciones son mortales enemigos y, a diferencia de *Aya*, que puede transformarse y destransformarse (¿existirá esta palabra?), *Aki* se queda malvado tal cual. Toda una lástima.

**TOOYA MIZUKI**
Silencioso, misterioso, atractivo a más no poder, arg, ¡cómo está! Sufrió un accidente y con él vino la amnesia; sólo conseguía recordar las palabras "Tooya" y "Mikage". Así que se dirige a la familia que regenta ese nombre, para los que trabajará hasta conocer a la dulce *Aya*, a la que entregará sin vacilar su corazón. Puede ser muy apasionado cuando así lo requiere la situación [suspiro]. Y esas alitas le sientan de bien...

**YUUHI y SUZUMI AOGIRI**
El nuevo protector de *Aya*, con la que se lleva como la perra y la gata, ¿por eso se enamora de ella? Todo un portento en la cocina y en casa, no está nada mal el chico. También tendrá como ayudante incondicional a *ObaQ*, la abuela *Kyû*, a la que le encanta ponerse al volante y leer novelas rosas.
La viuda *Aogiri* tiene también sangre de *Ceres* e intentará ayudar a *Aya* en todo lo posible. Desde que murió su marido, vive con el hermano de éste, *Yuuhi*. Siempre va en kimono, ¿a que está preciosa?

**KAGAMI MIKAGE**
Es el cerebro de la familia, el que persigue a la prima *Aya*. Aunque no quiere matarla porque tiene un proyecto en mente, ¿la clonación de varias *Ceres*? ¿Para qué?

**CHIDORI KURUMA**
Pobre *Yuuhi* cuando se transforma, pero aunque no lo parezca, tienen la misma edad.

**SHURO TSUKASA**
Cantante y guitarrista del grupo GeSANG junto a *Kei*. ¡Cómo me gustaría oírle cantar su "Feel"!

# Magic Knight Rayearth



**Magic Knight Rayearth** fue la primera obra shojo que me compré. Y no me arrepiento, ya que, desde entonces, muchas cosas han cambiado. Sobre todo el manga que suelo consumir, y últimamente, el shojo lleva las de ganar. Gracias a esta obra, *CLAMP* entró en mi mundo, y por eso le tengo un cariño especial. Mirando los trazos generales de **Magic Knight Rayearth** (**MKR** en adelante), por lo menos yo, no entiendo cómo esta obra tuvo tanta trascendencia si al principio parece un manga del montón. Puede que el sello *CLAMP*, el ritmo narrativo, o hasta el carisma de los personajes, por qué no. **MKR** empezó a publicarse en Noviembre de 1993 bajo el título "**Mahou Kishi Reiasu**" en la revista Nakayoshi de Kodansha, donde se han visto obras famosas como **Sailor Moon** y **PQAngels** de *Naoko Takeuchi*, otras como **Saint Tail** o **Les mille fleurs** y **Card Captor Sakura** de las mismas *CLAMP*. Es en esta revista donde se han publicado las obras de *CLAMP* para un público, digamos, más joven. La primera parte de la serie se recopiló en tres tankoubons (tomos), y la segunda (y última) en tres más.

La serie fue publicada íntegramente en España de la mano de Planeta DeAgostini; primero se intentó hacer en la revista Shonen Magazine, y luego se hicieron dos mini-series de 6 números en formato biblioteca manga. Lo que es una lástima es que no hayan llegado aquí ni la serie de TV (bueno, en cierto momento se rumoreó que una cadena autonómica tenía los derechos) ni las OVAs, pues tenían calidad suficiente para triunfar. En **MKR**, las *CLAMP* dejaron de banda sus historias épicas y enrevesadas para entrar dentro del mundo de las *Magical Girls*, haciendo una historia, en apariencia, más infantil, pero ocurrió (aunque en menor medida) algo parecido a lo que ha pasado con **Card Captor Sakura**: al final las autoras no pueden evitar introducir su toque personal y acaban liándonos un poco.

## La Historia

Como ya he dicho, **MKR** es una típica serie de *Magical Girls*, aun maquillada sutilmente para darle un aire diferente. Las tres "*Magical Girls*" son *Hikari*, *Umi* y *Fuu*, tres chicas de distintos colegios que se encuentran en una visita a la torre de Tokio (clavadita a la Torre Eiffel de París) y son transportadas a otro lugar, al reino de Zafiro (el ambiente me recuerda, en cierta manera, al de "**La historia interminable**". Allí, un mago llamado *Klef* les informa de que han sido convocadas por la princesa Esmeralda para liberarla de un tal *Sagart*, quien la tiene presa en su castillo. *Esmeralda* era el pilar de Zafiro (más o menos, lo mismo que la emperatriz infantil en **La historia interminable**, parece que se hubieran inspirado en ella), y con sus plegarias, conseguía mantener el equilibrio en su país. Hasta aquí típico y soso, ¿no? Pues bien, durante la primera parte del manga, su único objetivo es despertar lo que ellos llaman "La magia divina", y consiste en unas pruebas que tendrán que superar cada una de ellas para demostrar que son las elegidas y así conseguir cada una su propio mecha (la magia divina se materializa en un mecha). La estética adoptada es la de un juego de rol, donde por cada enemigo que vences, te harás un poco más fuerte hasta poderte enfrentar a tu enemigo final. Pero no harán esta travesía solas. Primero de todo *Presea*, la fabricante de armas del reino, las equipará, y les dará un nuevo acompañante, *Mokona*, una de las mascotas más carismáticas que conozco. Esta primera parte del manga no tiene nada destacable salvo el final, que, lógicamente, no os desvelaré. Por suerte, las *CLAMP* le dan un giro a la historia y la salvan por los pelos. Pero la historia parece incompleta, como si hubiera terminado demasiado de repente. Por eso, las autoras hicieron volver a las tres protagonistas al reino de Zafiro, y así, pudimos ver lo que había ocurrido después de la gran batalla final.

Lógicamente, hicieron tres tankoubons más, para así aprovechar el filón de la serie. En la segunda parte las cosas mejoran un poco: la princesa *Esmeralda* ya no está, y hay una pugna por conseguir el puesto de "Pilar de Zafiro". A esta pugna se suman los reinos adyacentes de Zafiro: Faren, Chizeta y Autozam, y podemos ver pulular un montón de personajes, cada cual más loco y raro que el anterior. *Eagle*, del reino de Autozam, un personaje misterioso que proviene de una tierra donde la contaminación y nivel tecnológico son tan altos que la están destruyendo; *Tatra* y *Tarta*, hermanas gemelas; y *Asuka*, una niña mimada, emperatriz de Faren. Nuestras protagonistas llegarán a un Zafiro semi destruido, donde lo único que queda en pie es un castillo mantenido gracias a la fuerza de voluntad de *Klef* y sus compañeros. Conoceremos también a *Lantis*, el hermano pequeño de *Sagart*, quien había estado viviendo en Autozam hasta la caída del pilar de Zafiro. En esta parte veremos evolucionar las relaciones amorosas entre los personajes: *Fuu* con *Ferio*, el hermano de la princesa *Esmeralda*, *Umi* con *Ascot*, y parece que *Hikaru* con *Lantis*. El momento cumbre de la lucha ocurrirá cuando *Mokona* descubra su verdadera (y oculta) personalidad, con lo que llegaremos a un sorprendente (y al fin feliz) final.

## El anime

Una segunda parte que mejoró algo sin llegar a ser una obra de arte. Pero claro, era *CLAMP*, y si eso es sinónimo de calidad, ¿por qué no hacer una serie de animación?

Yomiuri TV y Tokyo Movie Shinsha hicieron la serie de TV, de 49 episodios. Los 20 primeros seguían la historia de la primera parte del manga, con los siempre necesarios episodios "de relleno" para alargar el chollo. En la segunda entrega del anime (los restantes 29) *Nanase Ohkawa* ayudó a crear una nueva historia, con personajes exclusivos del anime. Los diseños de personajes corrieron a cargo de *Atsuko Ishida* y *Masahiro Yamane*. Nos encontramos, como de costumbre, con una animación no muy buena, aunque sin llegar a los estira y alarga de por ejemplo **Marmalade Boy**. Algo a destacar es el opening de la serie, *Yuzurenai Negai*, el primero y el que más me gustó, pero para la música ya tenemos la sección de CDs de *Josema*. Posteriormente se recopiló la serie en dos Laserdisc Boxes, imprescindibles si te sobran 66000 yenes.

## La OVA

Pero la cosa no termina aquí. Año y medio después de que la serie de televisión terminase, se empezó a producir la OVA de MKR. Aquí la cosa cambia un poco. Por lo que sé (no penséis que he tenido acceso a esta OVA, ya me gustaría a mí ^_^U) la historia esta vez no tiene nada que ver ni con el manga ni con la serie de TV, y parece que se centra en Tokyo. Para empezar, pasa a llamarse simplemente "**Rayearth**", en ella, *Hikaru*, *Umi* y *Fuu* ya se conocen, y son muy amigas. Lamentablemente, deben de separarse, y, en un cerezo (el omnipresente cerezo de todas las obras de *CLAMP*) se juran amistad eterna. Entonces aparece nada más ni nada menos que Mokona, así como un castillo en medio de Tokyo. En el fondo, es como si hubieran cogido a todos los personajes de la serie (con su mismo nombre) y los hubieran combinado otra vez, con la diferencia de que, esta vez, la acción transcurre en Tokyo.

Aparte de la OVA, después se unieron los tres episodios de la OVA en una película, una especie de *director's cut* llamada "**Wings of hope**" de 2 horas de duración (al estilo **Macross Plus**). Animación mucho mejor que la de la serie y una historia alternativa para hacerla más entretenida. En México la OVA fue emitida por televisión (con los correspondientes atropellos en el cambio de nombre de los personajes). Lamentablemente, aquí no ha llegado ni mutilada.

## Otras cosillas

Pero bueno, si se trata de aprovechar el filón, podemos hacer un repaso a lo que salió a la venta paralelamente a la serie. Por un lado, fijándonos en el manga, tenemos los libros de ilustraciones, recopilando las imágenes a color que dibujó *Mokona Appapa*. Hay dos, con ISBN4-06-324513-6 y ISBN4-06-324517-9 a 2200 yenes cada uno (entre las 3500 y 4500 en España, por las cosas esas de la inflación y tal), dedicados a la primera y segunda parte de la serie respectivamente. Aparte, se editaron también un libro de info técnica sobre el manga y anime, y los dedicados al anime, y algunos más también sobre el anime o los videojuegos. Hablando de los videojuegos, por ahora tengo constancia de dos, el de Snes y el de Sega Saturn, aunque creo recordar que había uno para Gameboy, y hasta alguno para Game Gear (la consola portátil de Sega). Al único al que he podido jugar ha sido al de Snes, un típico RPG al estilo **Final Fantasy**, sin nada que lo haga diferente.

Siguiendo con el tema, lógicamente editaron todo el merchandise que pudieron, así como los CDs correspondientes, de los que sólo hay una canción que me guste, como he dicho, *Yuzurenai Negai*, que por cierto, fue compuesta por *Matsuo Hayato*.

¿Queríais merchandise? ¡Pues **MKR** es vuestra serie! En serio, para empezar, *Mokona* da de sí para un montón de peluches, muñecos, estuches, lápices y no sé cuántas más cosas. Claro, con la *Nakayoshi* también venían de regalo un montón de cosas, además de las relacionadas con el anime.

¿Eso es todo? Pues sí, ¿queríais más? En mi opinión, **MKR** no es ninguna obra de arte, es más, comprendo su éxito teniendo en cuenta el público al que iba dirigido, pero prefiero otras obras de CLAMP más serias, o, si he de escoger entre sus trabajos más "infantiles", me quedo con **Card Captor Sakura**. De todas formas, siempre guardaré un buen recuerdo de esta serie (¡¡quiero un *Mokonaaaaaa*!!).



## Los personajes

***Hikaru***: Es Leo (nació en agosto), y su grupo sanguíneo es el 0. Su pelo rojo ya nos advierte de su carácter extrovertido y de sus poderes, que estarán relacionados con el fuego. De pequeña, venció a su padre, luchador de kendo, y él se fue de viaje a perfeccionar su técnica (esto me suena a **Yawara**... ^_^U). Tiene un perro llamado *Rayo*, y se lleva muy bien con los animales, especialmente con *Mokona*.

***Umi***: Piscis, y su grupo sanguíneo es el A. Su larga melena azul nos augura sus poderes acuáticos. La más alta de las tres protagonistas se enamorará de *Ascot*, un genio que tiene poderes sobre varios monstruos. Su debilidad son los espagueti y los pasteles.

***Fuu***: Sagitario y A+, como *Umi*. Esta es la más seria de las tres chicas (así como la más tímida). Su poder controlará el viento, así como los conjuros de sanación. Adora las matemáticas, y practica el tiro con arco. El chico que le corresponde será *Ferio*, quien le regalará uno de sus pendientes.

***Klef***: El mago más poderoso de Zafiro, y que aunque tenga la apariencia de un niño, tiene más de 700 años. Será el encargado de guiar a las chicas en su entrenamiento, aunque no les contará la verdad sobre la lucha hasta el final. Él será quien dé a las chicas a *Mokona*, para que las acompañe en su viaje.

***Esmeralda***: El pilar de Zafiro, la encargada de mantener, rezando, la paz en Zafiro, sacrificando su vida y sus deseos. Pero ella no está de acuerdo con ello, y ésta es una de las razones por las que se empezará esta lucha sin fin.

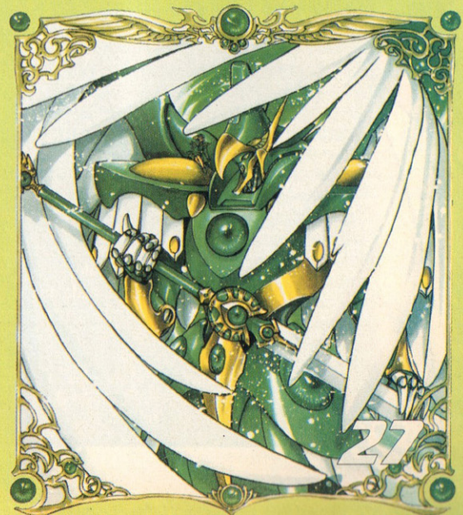
***Sagart***: El jefe de la guardia personal de *Esmeralda*, y quien parece que la tiene cautiva. En el fondo, no es tan malo como parece, y está enamorado de la princesa. Tiene un hermano menor, *Lantis*, quien se fue a Autozam al no estar de acuerdo con el sistema del pilar de Zafiro.

***Presea***: Es la maestra de armas de Zafiro, la encargada de construir las espadas para nuestras protagonistas, a partir del legendario mineral llamado "Escudo".

***Ferio***: Es el hermano de *Esmeralda*, y dejó el castillo para entrenarse duramente, cruzándose en el bosque encantado con *Hikaru*, *Umi*, y *Fuu*, enamorándose de esta última. Al salir del bosque, se separa de ellas para continuar su entrenamiento.

***Mokona***: La mascota de la serie. Pequeño, mono y achuchable, sólo sabe decir "Puu" (aunque parece que *Hikaru* lo entiende). Mediante *Mokona*, el gurú *Klef* puede comunicarse con las luchadoras mágicas. Esconde un gran secreto, que no será desvelado hasta el final de la serie.

**Mak**
*tabris@retemail.es*



# Komorebi no motode

**Un día, mientras paseaba, me detuve a contemplar un árbol cuyos miles de flores blancas resplandecían bajo el sol de aquel principio de verano. Ese espectáculo despertó en mí el recuerdo lejano de otros árboles, delante de los que solía pasar cuando iba al colegio. Nunca me paré un rato a contemplarlos... Para todos aquellos que, como yo, olvidaron en su juventud maravillarse ante el magnífico espectáculo de la naturaleza, he escrito esta historia.**

TSUKASA HOJO

Bienvenidos un mes más al mundo de *Tsukasa Hojo*, en el que hablamos de **Komorebi no motode** (Bajo un rayo de sol), seguramente la historia más personal de este sensei, y que presenta con el párrafo que inicia esta página.

En primer lugar comentaros que la protagonista de esta historia de 3 tankoubons (tomos recopilatorios) es de sobras conocida por los aficionados a **City Hunter**, se trata de *Sarah Nishikujo*, aquella pequeña millonaria con poderes psíquicos capaz de leer las mentes de las personas. Pero en esta ocasión es la hija de un floristero y su poder reside en comunicarse con las plantas y árboles ya que es el hada de los árboles.

Como ya hemos comentado, este manga cuenta con 3 tankoubons de 185, 203 y 187 páginas respectivamente. Las primeras historias vieron la luz en su país de origen en 1993 y en el 94 fueron recopiladas en tomos. En ellos vemos la relación que se establece entre *Sarah* y *Tatsuya* y cómo este último se va enamorando poco a poco de ella. A medida que avanza la historia somos testigos de la evolución de los personajes, de su carácter y de sus relaciones con los demás, y también averiguamos una cosa increíble (aparte de sus poderes psíquicos), y es que *Sarah* no crece. Esto lo sabemos a causa de un profesor de *Tatsuya*, *Genichiro*, que la conoció hace 7 años (fue la causante del complejo de lolicon (lolita) que sufre) y tenía el mismo aspecto que ahora.

Por esta vez no os contaré nada más de la historia de este mangaka ya que es una obra que cuenta con una edición y una fanedición española (traducida, editada y distribuida por aficionados, si tenéis suerte llegará a las tiendas de vuestra ciudad) y eso hay que aprovecharlo, ya que de ese modo uno se puede hacer con ella y disfrutar de todo el arte del sensei *Hojo*.

Aparte de un preciosa y emotiva historia, el manga cuenta con la enorme calidad de este autor como dibujante, calidad que tiene más que demostrada en todas sus obras.

### Escenas imprescindibles

En este apartado quiero explicaros las mejores escenas que se ven a lo largo de las 575 páginas de historia que explican la vida de *Sarah* y *Tatsuya*, y de la cual somos testigos (os explicaré una escena por tomo, que si no no tengo suficiente espacio)

· La primera escena que he escogido se encuentra al principio de la obra, y es el primer encuentro entre nuestros dos protagonistas. En él *Sarah* sacude un soberano guantazo a *Tatsuya* por intentar cortar un árbol (con una sierra demasiado pequeña para ello, todo sea dicho de paso).

· En el segundo tomo hay muchas partes inolvidables, tantas que se hace muy difícil escoger, pero al final me quedo con los episodios en que aparece un nuevo profesor, *Masaki Sakuraï*, que cuando tenía la edad de nuestro protagonista conoció a *Sarah* (¿se estará repitiendo la historia?). Aquí no he escogido ninguna escena en particular porque era imposible, lo mejor es toda la historia.

· En el último tomo tenemos el último (valga la redundancia) capítulo de este manga, sobretodo la escena final (por eso de que lo bueno se hace esperar), que es preciosa. Sólo os diré que es muy emotivo.

### Cómo conseguirla

Como ya os he dicho, aparte de en japonés este manga se puede conseguir en idiomas más comprensibles como es el caso de la edición francesa de Tonkam y la fanedición española de la asociación Ryuu (a ver quien es el guapo que no entiende esta última).

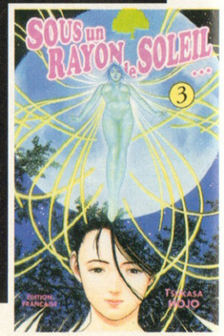
Las formas de conseguirlos son muy simples, por un lado tenemos los 3 tomos de Tonkam, a 30 francos cada uno (unas 900 pesetas), que se pueden pedir a la editorial o también se pueden encontrar en librerías especializadas por unas 1200 - 1300 pesetas (si tenemos en cuenta los gastos de envío de pedirlo a Francia, te sale más barato comprarlos aquí). Y por otro lado tenemos los 6 tomos en castellano (son tomos de 100 páginas) que van encuadernados y encolados (una buena edición y presentación si tenemos en cuenta que son aficionados) al precio de 425 pesetas el tomo.

Para pedirlo a Francia hacedlo mediante los siguinetes ISBN:
Tomo 1: 2-910645-92-4
Tomo 2: 2-912628-02-4
Tomo 3: 2-912628-10-5

Para conseguir la edición española (el número uno salió en el pasado Salón del Cómic de Barcelona, y saldrá un tomo cada 3 meses, por lo que para cuando leáis esto acabará de salir, o estará a punto de hacerlo, el número 2) lo podéis pedir por internet (http://www.iwarp.ryu.es o al e-mail asoryu@mixmail.com); por carta a: Asociación Ryuu, C\La Fosca 15, bajos 2º - 08033 Barcelona; o bien los podréis encontrar en algunas librerías especializadas de Barcelona y Girona.

Bien, por este mes hemos acabado, pero el próximo volveremos con más *Tsukasa Hojo* (si no pasa nada raro será con **Family Compo**). Y ya sabéis, para vuestras opiniones, sugerencias y/o críticas enviadme un mail. Nos vemos en el siguiente número. Cuidarsus.

**Alex "Saeba" Mateo**
*saeba@mixmail.com*





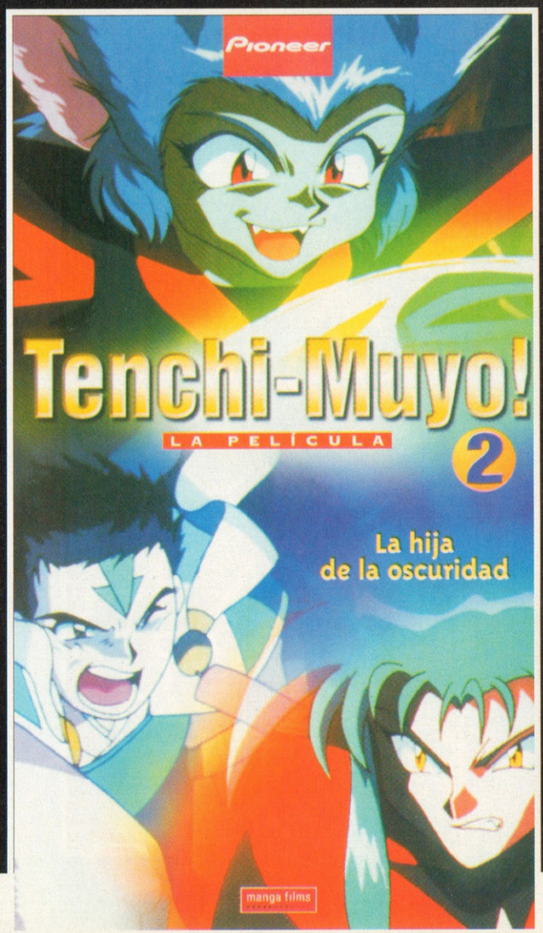

# Tenchi Muyo!

## Las películas

En el número 10 de Minami2000 hablamos de la saga **Tenchi Muyo!**, e hicimos un breve recuento de sus películas. Bien, ahora Manga Films nos ha regalado con la edición de dos de esas películas: **Enamorado** y **La hija de la Oscuridad**.

**Tenchi Muyo! In Love**, la primera de ellas, ya fue comentada en el mencionando número 10 de Minami2000, así que sería redundante repetir ahora. Baste decir que es una de las mejores películas que han pasado por mis manos, y que difícilmente defraudará a nadie, aficionado a la saga o no (de hecho, dicho artículo me valió que a la hora de pensar la publicidad en MF me llamasen a mí). Así pues, vamos a comentar la segunda, **Manatsu no Eve**, que aunque a mi parecer no es tan buena como la primera, sí que es al menos digna de tener en cuenta.

De aproximadamente una hora de duración, **La hija de la oscuridad** nos sitúa, tras un breve *flashback* al principio un tanto incomprensible, en el día a día de la cada vez mayor familia *Masaki*. Allí, entre los tejemanejes cotidianos, un buen día aparece una chica que afirma ser la hija de *Tenchi*. Evidentemente, esta noticia causa estupefacción general, especialmente en el presunto padre, agravada cuando *Washu* afirma que, efectivamente, la recién llegada (de nombre *Mayuka*) es hija natural de *Tenchi*. Sin embargo, esta chica alberga un terrible secreto, ya que está controlada por un misterioso personaje que parece odiar profundamente a *Yosho*, el abuelo de *Tenchi*, ¿cuál es el origen de tal resentimiento y cómo acabará? No seré yo quien os lo destripe, tendréis que verla.




En general, esta película deja un poco de lado las aventuras y humor habituales en la serie para centrarse en los sentimientos, especialmente en los de *Ryoko*, personaje inicialmente principal pero al que la extensió
n de la saga y la constante aparición de nuevos personajes habían ido relegando a un segundo plano. Lo que no quiere decir que no haya acción y tal, que sí que hay, especialmente al final, es sólo que la peli tiene un tono general bastante romántico.

Centrándonos en aspectos generales, ambas películas cuentan con una buena animación y una banda sonora razonablemente aceptable. Si nos fijamos en el doblaje, este es bastante bueno, sin llegar al nivel de pasió
n, sentimiento y ganas del original, pero vamos, que salvo en algunos momentos "de poca trascendencia" el doblaje general es aceptable. Respecto a la traducción, no es que sea totalmente totalmente fiel, pero los cambios son pequeños y en puntos no trascendentales, así que también pasa el examen.

Resumiendo, dos buenas películas, imprescindibles si eres un fan de la saga o simplemente interesantes (la primera más que la segunda, al menos a mi entender) si eres un aficionado en general que nunca ha visto nada de **Tenchi Muyo!**

Ahora sólo falta que se animen a traer la peli que falta, **In love 2 - Haruka naru omoi**, para que la felicidad de los aficionados a la saga sea completa, porque pedir la serie de televisión parece demasiado, ¿o no?

**Lázaro Muñoz**
*lazaro@aresinf.com*

Nota: Este resumen da por supuesto el conocimiento de las sagas anteriores, especialmente las del Santuario y de Poseidón, así como del volumen 19 explicado en el número anterior de la revista (lo siento, pero si tengo que estar recordando cosas todo el rato se me acaba el espacio y el jefe me hace papilla...)

# Volumen 20 - Gekitou! Juu-ni kyu (¡Feroces combates en los 12 Templos!)

### 1 - Kibamuku ôgon no shishi

*(El león de oro muestra los colmillos)*

Templo de Leo.
Los Espectros han llegado al Templo de Leo, donde Aioria les está esperando. Giganto le pregunta si Saga, Camus y Shura han pasado por ahí. Aioria le contesta que no y Giganto se pregunta si han sido teletransportados a algún otro Templo desde el de Cáncer. Aioria le explica que eso es imposible ya que el cosmos de Atenea está concentrado en esos 12 Templos desde tiempo inmemorial, impidiendo el uso de esa clase de poder.
"Ya veo... ¿Pero entonces, dónde están Saga y los otros?", pregunta Giganto.
"¿Tanto os preocupáis por ellos?", contesta Aioria.
La verdad es que no se fían de ellos y tienen que vigilarles y, en caso de que se rebelaran contra Hades, cortar la cabeza de Atenea en su lugar.
Cinco Espectros intentan atravesar el Templo pero Aioria acaba con ellos con su "Lightning Plasma". Los restantes Espectros están asombrados del poder de Aioria y se preguntan cómo podrán vencerle. Entonces llega otro Espectro que les pregunta de qué están asustados, si Aioria está solo.

Mientras, en las escaleras que llevan al Templo de Leo, Mu se encuentra el cuerpo de un Espectro y se pregunta quién lo ha matado. Pero entonces se da cuenta de que no es uno, sino tres, y que ninguno de ellos tiene su Surplice. Mu ve que las heridas del segundo Espectro parecen hechas por una espada afilada y que las del tercero están heladas, y empieza a entender quién lo ha hecho.

Templo de Leo.
El nuevo Espectro es Raimi de Worm (Gusano), quien quiere enfrentarse a Aioria para que los demás puedan continuar. Y desaparece en un agujero en el suelo.
Giganto y los demás Espectros corren hacia Aioria, quien siente un cosmos entre ellos que ya había sentido en el pasado y se pregunta si hay entre ellos alguien que ya conozca. Aioria intenta detener a los Espectros, pero unos tentáculos salen del suelo y se enroscan a su alrededor, paralizándolo. Son los "Worms Bind" de Raimi.
Giganto intenta aprovecharse para acabar con el Caballero de Oro, pero un tentáculo se lo impide. Raimi le dice que él se encargará de Aioria. Los Espectros se van.
Raimi le dice a Aioria que es imposible escapar de su "Worms Bind" y lanza un tentáculo contra él, pero Aioria lo esquiva y se estrella contra un pilar. Aioria se da cuenta de que, si le da, podría atravesarle, así que concentra su poder

Los Espectros llegan al Templo de Virgo. No sienten ningún cosmos, pero Shaka es aquel más cercano a los dioses entre los Caballeros de Oro. Se preguntan si eso significa que Shaka y Saga, Camus y Shura se han matado entre ellos.
Un Espectro dice que ya se lo pensarán mientras continúan hacia el siguiente Templo, pero Giganto les dice que esperen.
Giganto: "Hay un enemigo entre nosotros."
Espectros: "¿Qué?"
"... que hay un enemigo entre nosotros."
"Es imposible... ¿Quién?"
Giganto: "¡Cube!"
Cube: "¿Sí?"
Giganto: "Quítate la máscara."
Cube: "¿Qué?"
Giganto: "¿Cuál es problema? ¿Por qué no te la quitas? Si realmente fueras Cube ya te la habrías quitado."
Cube: "Huh..."
Pero entonces aparece una columna de luz delante de ellos que les distrae de Cube.
Es Shaka, que aún está vivo.

### 2 - Hyaku-hachi no tama

*(Las 108 perlas)*

Los Espectros atacan a Shaka, pero éste está protegido por una especie de pared defensiva que rechaza todos los ataques. Fue detrás de esa pared que ocultó su cosmos tras su combate con Saga.
Shaka lanza su "Tenkuuhaja Chimimouryou". Aparecen muchos espíritus, de los que los Espectros están asustados.
Shaka lo encuentra divertido y dice que les explicará una cosa antes de matarles: el número de perlas de su rosario es igual al numero de Espectros, es decir, 108. De las 108, once han cambiado de color: representan los Espectros que ya han perdido la vida desde que esto empezó.
Shaka les lanza de nuevo su "Tenkuuhaja Chimimouryou" con la intención de matarlos, pero alguien se interpone y disipa los espíritus. Es Cube, quien se pone a correr hacia Shaka. De pronto, aparecen otros dos Espectros detrá
s suyo, Milz y Ox.
"Umm... no es verdad. No son ellos..." piensa Giganto. "En realidad esos tres son..."
Cube, Milz y Ox atacan a Shaka, pero la pared defensiva de éste bloquea el ataque.
Espectros: "No funciona."
"De nuevo, ha sido completamente detenido por la pared defensiva de Shaka."
Giganto: "No, no ha sido así".
Shaka ha sido alcanzado ligeramente y revela que Cube, Milz y Ox son en realidad Caballeros de Oro que convirtieron al mal.
Espectro: "Entonces, estos tres son..."



Shaka: "¡Quitaos esos Surplice prestados y mostrad vuestros rostros!"
El ataque de Shaka destruye los Surplices, revelando a Saga, Camus y Shura.

Templo de Leo.
"Shaka quiere morir...", dice Aioria.
"Qu...", Shiryu está alarmado.
"Saga, Camus, Shura... Si Shaka hubiera querido detener a esos tres, no hay duda que lo habría hecho en el Templo de Cáncer", explica Aioria. "Pero les ha dejado llegar al de Virgo. Shaka está decidido a morir."

### 3 - Sara-sôju no shita ni

*(Bajo los árboles gemelos de Sara)*

Templo de Virgo.
Shaka y Saga, Camus y Shura se observan mutuamente. Los Espectros están sorprendidos y se preguntan porqué los tres Caballeros llevaban los Surplice de Cube, Milz y Ox. Giganto comprende que han tenido que matar a los Espectros y cree que, al hacerlo, han traicionado a Hades. Ataca a Saga, pero es paralizado por éste. Saga le dice que retire si la vida es preciosa.
"¿Qué?", pregunta Giganto.
Saga le contesta "Te estoy diciendo que si queréis la cabeza de Atenea, dejádnoslo a nosotros" y ataca a Giganto, volviendo luego su atención a Shaka.
"Saga, ¿tus últimas palabras no son mentiras? ¿Realmente pensáis tomar la cabeza de Atenea?", le pregunta Shaka.
"Sí, así es", responde éste.
"¿Eres sincero?" le pregunta, de nuevo.
"No preguntes otra vez", es la respuesta.
Shaka sopesa esto y toma la increíble decisión de dejarles pasar. Cuando dudan, Shaka dice que no puede luchar solo contra tres Caballeros de Oro, y ellos continúan.
Los Espectros se ríen e intentan pasar también, pero Shaka les pregunta si ya han olvidado lo que Saga les ha dicho, de retirarse si la vida es preciosa.
Shaka les enseña su rosario, que tiene seis perlas negras más. Asustados, los Espectros intentan pasar a la fuerza, pero Shaka acaba con ellos con su "TenMa KoHuku".
Antes de morir, Giganto le dice a Shaka que no tienen miedo de la muerte porque aquellos que son leales a Hades recibirán la vida eterna.
Shaka le explica que él ha conversado con Buda desde que nació y nunca ha oído que a un humano se le haya concedido la vida eterna. Giganto muere preguntándose si Hades mintió.
Shaka se levanta y les dice a Saga, Camus y Shura que esperen. Quiere que le digan la verdad, ahora que los Espectros han muerto.
Saga acepta.
"¡Tomar la cabeza de Atenea!", exclama.
Shaka sabe qué debe hacer ahora y les dice que le sigan porque no quiere ensuciar de sangre el Templo de Virgo, guiándoles a un jardín con unos árboles gemelos.
Shura: "Pero qué... un jardín tan grande justo al lado del Templo de Virgo..."
Camus: "Es la primera vez que lo veo... ¿Qué es este jardín?"
Saga: "Ya veo... Parece que este es el Jardín de los Sara, los árboles gemelos de los que hemos oído hablar en los rumores..."

Camus: "¿El jardín de los Sara gemelos?"
Saga: "Como sabéis, se dice que Shaka es la reencarnación de Buda. El Buda en la entrada del Nirvana... en pocas palabras, el lugar donde se tumbó en el momento de morir bajo los Sara gemelos. En el pasado, oí que Shaka también se tumbaría bajo ellos en el momento de morir. Y esos Sara gemelos están al lado del Templo de Virgo."
Eso puede significar que Shaka está decidido a morir peleando contra ellos.
Shura le ataca con su "Excalibur", pero Shaka esquiva su ataque saltando por encima suyo y les dice que son ellos los que van a morir.
Camus se topa con él en el aire, usando su "Diamond Dust" y congelándole la rodilla derecha.
Shaka se da cuenta de que Saga está detrás suyo y, antes de que pueda reaccionar, Saga usa su "Another Dimension". Shaka consigue escapar pero se da cuenta de que no puede luchar contra los tres al mismo tiempo, puesto que tarde o temprano acabarán con él.
Saga, Camus y Shura le rodean y corren hacia él. Shaka levanta su rosario y Saga, reconociendo el ataque, alerta a sus compañeros.
Shaka usa su más secreta técnica, el "Tenbuhôrin". Es una posición de ataque y defensa a la vez. Los tres ex-caballeros de Oro no pueden atacar ni huir. Shaka les dice que la única manera que tienen de acabar con él es con la técnica prohibida por Atenea mucho tiempo atrás: la "Athena Exclamation". Pero ellos dudan en usarla. Shaka les dice que la elección es su prueba. Por su parte, él sólo tiene que quitarles sus cinco sentidos y empieza con el primero.
Después del ataque, Saga está dispuesto a usar la "Athena Exclamation", pero Camus y Shura no quieren.

"¡Vosotros dos también tenéis que haberlo entendido!", exclama Saga. "Desde que entramos en este Jardín de los Sara Gemelos... Shaka no quiere derrotarnos, prefiere morir bajo esos sara gemelos... ¡Shaka está intentado acabar con su vida!".
La "Athena Exclamation"... una técnica que consiste en la unión de tres Caballeros de Oro para formar la Trinidad. Los Caballeros concentran en un solo punto su cosmos incrementado al máximo. El poder generado, aunque a menor escala, es comparable al del Big Bang que dio origen al universo. Por este poder tan destructivo es por lo que Atenea lo prohibió desde tiempos míticos.
Camus y Shura aún dudan y Shaka lo aprovecha para quitarles su segundo sentido.
Camus y Shura quieren luchar lealmente y no les gusta ser tres para acabar con una sola persona. Según ellos, la "Athena Exclamation" es una técnica para cobardes. Shaka les quita su tercer sentido.
Saga les recuerda su misión: deben llegar a Atenea aunque deban abandonar su honor y el nombre de Caballeros. Finalmente, toman una decisión: van a luchar por Atenea, por el amor a la Tierra y por la justicia.
Shaka les quita el cuarto sentido.

Todos en el Santuario tienen una terrible premonición. Atenea, Kanon, los restantes Caballeros de Oro...
Milo en su Templo "Sh... Shaka... realmente... ¿realmente quieres morir!?"

Shiryu y Aioria llegan al Templo de Virgo, pero se encuentran el acceso al jardín cerrado por una pesada puerta. Aioria está dispuesto a pulverizarla, pero Mu le detiene.
Aioria no lo entiende y no quiere abandonar a Shaka, pero Mu le dice que eso es lo que Shaka desea.

India, 14 años atrás. Shaka con seis años.
Shaka está en el Templo de Buda, justo a los pies de su estatua, y éste está preocupado porque Shaka está siempre sentado ahí. Shaka le explica que vio un montón de cadáveres flotando en el río Ganges y que había peregrinos bañándose en la orilla del río.
Parecía que querían morir más que vivir.
Shaka se pregunta por qué su país está tan afectado por la pobreza y por qué la gente tiene que nacer sólo para conocer el dolor y la tristeza.
Buda le explica que nunca hay sólo dolor en la vida, que también hay alegría. Buda compara los humanos a las flores: se abren, pero tarde o temprano se marchitan.
"Shaka, tú olvidas que...." La voz de Buda se pierde.

Presente.
Saga le dice a Shaka que van a usar la "Athena Exclamation" y éste les dice que es casi demasiado tarde. Solo un ataque más y habrían perdido sus cinco sentidos.
Saga, Camus y Shura usan la "Athena Exclamation".
Shaka intenta quitarles el quinto sentido, y parece feliz al fin.
Hay una gran explosión (que dura tres páginas, acabando con una en blanco).

Todos en el Templo sienten la muerte de Shaka.
El jardín está destruido. Es un lugar desértico, no queda nada.
Excepto los sara gemelos.

Milo está enfadado con Saga por haber usado la técnica prohibida.
Kanon no entiende a su hermano.
Aioria está enfadado por no haber podido salvar a Shaka.
Shiryu y Mu lloran.

14 años atrás.
Buda le dice a Shaka que la muerte no siempre significa algo permanente.
En el pasado, los Santos (*ver nota 2*) vencieron la muerte. Si Shaka puede entenderlo, se convertirá en un hombre que es casi un dios.

Presente.
Saga, Camus y Shura están haciendo inventario de sus sentidos. Camus sólo tiene el oído, Shura el gusto y Saga la vista.
De repente, Saga ve algo y los otros dos se preguntan qué pasa. Pronto lo entienden.
Shaka aún está vivo.
Saga, Camus y Shura están sorprendidos y, cuando Shaka se levanta, Shura está dispuesto a luchar de nuevo. Pero Saga se da cuenta de que la mirada de Shaka está vacía y le detiene.
Shaka se aleja de ellos en dirección a los sara gemelos.
"Las flores se abren y luego se marchitan. Las estrellas brillan y un día se apagan.
La Tierra, el Sol, la Vía Láctea, todo en el universo acabará por morir un día. ¿Qué es la vida de un hombre en comparación? La durada de su estancia en la Tierra es ínfima... Tan corta como un parpadeo... Durante ese lapso de tiempo, experimenta el amor y el odio, ríe y llora, se pelea y es herido, es dichoso y desesperado...
Y, al fin, la muerte le rodea con su manto y le da el reposo eterno..."
Shaka está sentado entre los sara gemelos.
Coge algunos pétalos que caen y escribe algo en ellos con la sangre que hay en su dedo: cuatro kanjis, cada uno en un pétalo.
"Viento, llévaselos a Atenea", dice Shaka, y los pétalos vuelan.
Shura le dice a Shaka "¿Has acabado con las cosas que tenías que hacer? Si es así, lo siento..." y se dispone a acabar con él.
Pero no tiene que hacerlo.
Shaka desaparece por sí mismo. Su espíritu mantuvo su cuerpo vivo para que pudiera escribir el mensaje para Atenea.

**4 - Athena ni takusu...**
*(Confiárselo a Atenea...)*

Shaka ha desaparecido. Sólo queda su rosario.
Saga, Camus y Shura están llorando y jurándole al alma de Shaka que nunca han traicionado a Atenea cuando ven una Fairy, una de las mariposas del mundo de la muerte de Papillon (ver número anterior). Es por eso que Saga pisa el rosario de Shaka.
Abandonan entonces el jardín, encontrándose con Shiryu, Mu y Aioria en el exterior.
Saga le tiende a Mu el rosario de Shaka y éste lo acepta.
Aioria ya no puede más "Apártate, Mu", grita, y ataca a los tres ex-caballeros de Oro, uno

detrás de otro. Aioria les desafía a que le ataquen los tres a la vez, pero ellos rechazan, "¿Se levantó enfadado el león dormido?".
Aioria les lanza su "Lightning Bolt", pero Mu le detiene. Le dice que no debe atacar a quienes están en desventaja. Pero Aioria está harto y frustrado por no haber podido hecho nada para salvar a Shaka. Además, para él Saga, Camus y Shura ya no son personas. Así pues, les ataca con su "Lightning Bolt".
Pero Saga detiene el golpe. Le dice que entiende sus sentimientos, pero que no puede dejar que les mate. Sólo les quedan cuatro horas, así que tienen que acabar con cualquiera que intente detenerles. Entonces aparece Milo y les dice que eso es muy interesante porque él piensa matarles a ellos aquí.

Delante de la estatua de Atenea arriba del todo del Santuario, Atenea se da cuenta de que el viento está lleno de pétalos de sara y se pregunta si es un mensaje de Shaka.

Templo de Virgo.
Los Caballeros están sorprendidos con la llegada de Milo. Mu le pregunta si decidió venir él solo, pero Milo se niega a contestar...
Y golpea a Saga, Camus y Shura con su "Scarlet Needle".
Milo explica que no puede quedarse en su Templo sabiendo que Shaka ha sido asesinado, así que piensa acabar con ellos. Y les ataca de nuevo.
Les explica también que normalmente da a escoger a sus enemigos entre rendirse o morir, pero que con ellos no hay elección posible: es la muerte.
Milo se prepara para lanzar su ataque más fuerte, Antares.
Saga se prepara para recibirlo.
Pero Mu le dice que se aparte.
Saga lanza su ataque más poderoso, la "Galaxian Explosion", lanzando a Milo contra un pilar. Gracias a Mu, Milo puede esquivar lo peor del ataque.
Pero Saga, Camus y Shura están preparados para luchar otra vez.
Saga les recuerda que están dispuestos a acabar con cualquiera que intente detenerles.
Milo no sabe cómo pueden luchar después de haber perdido cuatro de sus sentidos y haber recibido sus ataques.
De repente, Saga, Camus y Shura asumen la posición de la Trinidad. Van a usar la "Athena Exclamation" de nuevo.

Delante de la estatua de Atenea, ésta descubre los cuatro pétalos con los kanji escritos en sangre. Juntos se lee la palabra "Arayashiki" (de nuevo, un término budista). Atenea entiende porqué ha muerto Shaka y lo que tiene que hacer.

Templo de Virgo.
Saga les explica que no les queda suficiente cosmos para luchar, así que la "Athena Exclamation" es su única opción. Y, como ya han cometido el crimen de usarla una vez, no dudarán esta vez.
Pero los demás Caballeros de Oro tienen una sorpresa para ellos.
"Saga, ¿no te estás olvidando de algo?", pregunta Aioria.
"¡Nosotros también somos tres Caballeros de Oro!" exclama Milo.
Aioria, Milo y Mu asumen también la postura de la "Athena Exclamation".
Mu explica que no sólo el Templo de Virgo, sino todo el Santuario será destruido si se enfrentan dos "Athena Exclamation".
Saga sabe que ellos también morirán si la usan, así que Mu les propone negociar. Pero Saga contesta que si el Santuario es destruido no hará falta que tomen la cabeza de Atenea. Ese es el camino más fácil y rápido.
Así que lanzan su ataque y se produce una gran explosión.

*Próximo episodio: Mazame Yo!! Eight sense*
*(¡Despierta, octavo sentido!)*

**Lady Andromeda**





# Una de series viejas

En este número, siguiendo con la intención de hacer de esta sección algo variado que toque muchos temas, vamos a hacer una especie de "remember when", recordando aquellas series de hace años, cuando algunos aún eran unos críos y otros puede que todavía chuparais del biberón. Muchas de estas series fueron emitidas por Telecinco, en su época dorada en cuanto a anime. Muchas desaparecieron sin dejar rastro, pero quedaron y vivirán en nuestros corazones. Pero como es la sección shôjo, nos centraremos en este tipo de series, que haberlas, las hubo, y un montón.

## ATTACKER YOU

Bueno, ya lo sé, puede que este título no os suene. ¿Pero a que sí os suena **Dos fuera de serie**, también conocida por **Juana y Sergio**? Era una serie sobre el apasionado deporte del voleibol, donde asistíamos a los amoríos de *Juana*, así como su afán de superación hasta llegar a ser una gran jugadora. Una serie bastante pastelosa, aunque una de las razones por las que empecé a jugar al voleibol (claro que mi afición duró tanto como la serie en antena). Otra serie del mismo estilo fue "**La panda de Julia**" (Juuuliaaa, va a jugar al voleibol), que sirvió para mantener el filón de serie deportivo-amorosa con voleibol. Pero bueno, hubo más series del estilo "deportivo", como por ejemplo **Ace wo nerae**, que conoceréis como **Raqueta de oro**, cómo no, basado en el fabuloso juego del tenis. ¿Queréis más? Bueno, también se emitió **Piruetas**, de título original **Hikari no densetsu**, como podéis suponer, iba de gimnasia rítmica.

## MÁGICA EMI

De las series deportivas, pasamos a las de "Magical Girls", un tópico muy explotado desde hace años. Eran del tipo "chica conoce a bicho que le da una cosa para transformarse en chica guapa". **Magical Emi**, como recordaréis, iba de *Mai*, una chica que podía transformarse en **Emi** gracias a la varita que le proporcionó *Topo*, el correspondiente bichejo, con lo que adquiría la soltura para montar grandes espectáculos mágicos. De ésta sí que he podido encontrar algo de información, pues fue bastante famosilla: fue producida en 1985 por el Studio Pierrot. Otra de las famosas series de Magical Girls que pudimos ver fue **Creamy Mami**. Esta en particular es conocida por contar con diseños de personajes de *Akemi Takada*. La protagonista, *Yuu*, recibe de *Pinopino* la varita para transformarse durante un año en *Creamy Mami*, una preciosa chica mayor que ella. Para vigilarla, deja también a dos gatitos. ¿Que hará como *Creamy Mami*? Pues convertirse en una famosa idol singer. Pero si alguien descubre su doble personalidad, perderá sus poderes.

## OTRAS SERIES

Pues bueno, ¿quién no recuerda a **Eriko**? Una historia realmente dramática sobre una idol singer y su ambicioso tío. Y **Aishite Night** no os sonará, pero si os hablo de **Bésame Licia**, seguro que sí. El tío del pelo violeta marcó unos cánones de estética que aún perduran (-__-U). Y pasamos a una de las series que más me marcaron: **Ribon no Kishi**, aquí conocida con el nombre de **La princesa caballero**, seguro que recordaréis la canción "Chopi y la princesa, son buenos amigos...", pues da la casualidad que fue obra ni más ni menos que de *Osamu Tezuka*. Y sin dejarnos **La flor de los 7 colores**, serie que hace poco fue repuesta en algún canal autonómico, donde la protagonista buscaba la susodicha flor (y al final la encontraba en... en... bah, no lo digo ^ ^). Algunos también recordará **Los inventos de Eva**, la chica que construía fabulosos robots, además de estar enamorada de un chico mayor que ella. Y algunas más, como **Sandybell**, aunque de esta última no he conseguido nada de info.

Más, hubo muchas más, y sí, es verdad, seguro que me dejo algunas, pero nadie es perfecto, y menos mi memoria. Pero bueno, gracias a la ayuda de la gente de Mangaes (y en especial a *Arvida* y a la lista de shojo que hospeda), hemos podido sentir un poquito de nostalgia, y darnos cuenta de que el panorama de manganime en España no está tan bien como pensamos.

**Mak**
*tabris@retemail.es*

# DOMINION

## El manga

"Y este espacio, el cual llaman "Terra", era de una forma muy rara y misteriosa... Especialmente esas proyecciones superficiales, etiquetadas como "Humanoides", las cuales estaban ocupadas incesantemente en un comportamiento muy destacable..."
De: "*Los Diarios Espaciales de Greenpeace Crolis*"

Curioso comienzo... Con esta frase os encontraréis todos aquellos con el suficiente buen gusto para empezar a leer **Dominion** (aunque vete a saber cómo era la frase original, con la fiabilidad de las traducciones en este país...), la tercera obra del maestro *Masamune Shirow*. Antes de nada, aclarar que el título original de la obra es **Dominion** a secas, nada de **Dominion Tank Police** ni historias de esas... Lo de Tank Police proviene de la primera serie de OVAs, y se trata obviamente de un intento por parte de Norma (y de los americanos, por supuesto) de asociar el manga a la exitosa serie de vídeos, con el meridianamente claro objetivo de aumentar las ventas de la serie. Pero empecemos por el principio, como es debido (recordamos que este artículo se centra en el manga igual que el del mes pasado lo hacía en el anime).

Estamos, como ya cité anteriormente, ante la tercera obra publicada por *Masamune Shirow*, tras **Black Magic** y **Appleseed**. *Shirow* empezó a publicar la serie en la revista ComiComi, de la editorial Hakusensha, en la que aparecieron los 3 capítulos que forman la primera historia. Cuando estos finalizaron, la editorial Seishinsha los reunió en un tomo recopilatorio que incluía una nueva historia corta autoconclusiva, llamada "**Phantom of Audience**".

Por lo que respecta a nuestro país, **Dominion** fue editada por Norma Editorial a partir de 1994 en 5 números de unas 40 páginas, en su formato "Prestigio" (¿¿prestigio?? ¡¡Ay que me da la risaaaaaaaaaa!!), para ser reeditado posteriormente ¡hasta tres veces! en forma de tomo recopilatorio, en 1995, 1996 y 1999. Se trata, tras **Dragon Ball**, del manga que más veces ha sido reeditado en nuestro país. La edición es lamentable, como la mayoría a las que nos tiene acostumbrada Norma... la traducción es bastante discutible, y la calidad del papel y la impresión en las dos primera ediciones era PATÉTICA, mejorando algo, no obstante, en las últimas reediciones. Pero lo que tiene aún menos perdón es la adaptación general de la obra. La traducción de onomatopeyas es algo caótica en algunos momentos, y el hecho de que pintado por las paredes de algunos edificios veas cosas como "*Lee Dark Angel, es una caña*" o que en algunos libros que salen por la obra ponga "*Video Girl Ai, lo mejor del manga*" o cosas así clama al cielo... Tendría que haber un poco más de respeto por la obra, y abstenerse de payasadas como esas... Si no lo digo reviento... en fin, pasemos a cosas más interesantes.

### ¡Que empiece el show!

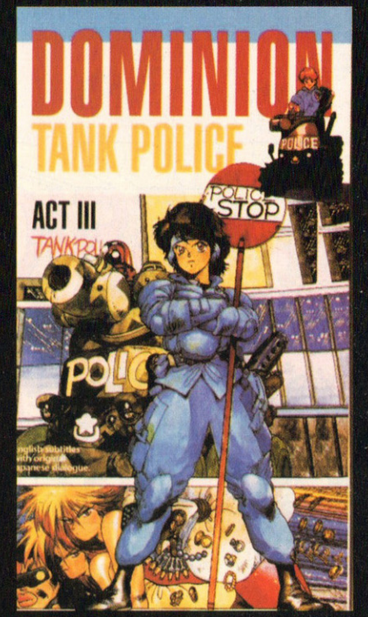
Un futuro no muy lejano en la ciudad de NewPort. A causa de la contaminación bacteriológica la gente no puede ir por la calle sin máscara antigás y los índices de criminalidad están por las nubes. ¿Y qué mejor para luchar contra los delincuentes que tener más potencia de fuego que ellos? A partir de estas premisas nace la Tank Police, el escuadrón de la policía de NewPort City armado con... ¡tanques! Y por si esto fuera poco, la mayoría de sus integrantes responden a un claro perfil psicópata, con lo que el remedio parece peor que la enfermedad. Algunos de sus principales integrantes son: *Leona Ozaki*, virtualmente enamorada de su tanque, al que llama *Bonaparte*; *Al*, copiloto de *Leona* y cuyos intentos por salir con ella tienen bastante poco futuro; *Brenten*, el jefe de escuadrón, obsesionado con el armamento.

La obra empieza con la Tank Police persiguiendo a su principal enemigo, el criminal *Buaku*. Aunque la persecución acaba en fracaso y *Buaku* escapa, la policía consigue localizar uno de los escondites del criminal, donde encuentran a una extraña chica, llamada *Greenpeace Crolis*, que fue secuestrada de un centro de investigación y parece tener la clave para descontaminar el aire. Para recuperar a la chica, la banda de *Buaku* y las chicas gato *Annapuna* y *Unipuma* roban un prototipo de plataforma armada de la policía y, tras destrozar la comisaría, escapan con *Greenpeace*. Tras una accidentada persecución *Leona* consigue destruir la plataforma y *Brenten* arresta a *Buaku* y su banda.

Pero la tranquilidad dura poco, ya que *Buaku* y su banda escapan pronto de la cárcel, con lo que la policía blindada vuelve a ponerse en marcha para intentar atrapar a su gran enemigo. Las hermanas gato deciden tenderle una trampa a *Leona* encerrándola junto a *Bonaparte* y *Al* en una fábrica abandonada. Sólo la intervención de *Brenten* impide que nuestros protagonistas mueran intoxicados por las bacterias al acabárseles el aire.

*Buaku* decide dar un golpe definitivo, y traza un plan para poder escapar del planeta en una nueva lanzadera espacial. Para llevar a cabo sus planes, secuestra bebés en un hospital y los utiliza como rehenes para acceder a la nave. Tras varios enfrentamientos de *Leona* y *Brenten* contra el gigantesco vehículo que utiliza *Buaku*... bueno, mejor no lo destripo.

Aunque aquí acaba la saga de *Buaku*, la edición española acaba con una historia autoconclusiva,




llamada "**Phantom of Audience**", en la que *Leona* lucha contra los promotores de un brutal deporte de moda en la ciudad, llamado Smart Ball, usando sus poco sutiles métodos, es decir, su tanque *Bonaparte*.

### Dominion Conflicto

Durante el año 1995 *Masamune Shirow* serializó en la revista Comic Gaia de la editorial Seishinsha la segunda parte de **Dominion**, llamada **Dominion Conflict-1 No More Noise**. La obra tiene una extensión de unas 160 páginas, y fue reeditado como es costumbre en Japón en un tomo recopilatorio. **Dominion Conflicto** fue editada en nuestro país por Norma Editorial en forma de cinco números de 32 páginas cada uno entre los años 1995 y 1996. La edición es sensiblemente mejor que la de su predecesora, tanto en calidad de adaptación como de reproducción y papel. Incluso las páginas en color de la obra original se reprodujeron con una calidad bastante decente en la edición de Norma, detalle que es de agradecer dada la gran calidad que tienen dichas páginas.

La historia transcurre un par de años después de los acontecimientos con *Buaku*. La Tank Police se ha organizado, y ahora es una cuerpo de policía extendido por todo el Japón. En él nos encontramos a viejos conocidos como *Leona* y *Brenten*, que ahora es jefe de un pelotón de tanques. Y la mayor sorpresa es la incorporación de *Annapuna* y *Unipuma* a la policía blindada, para desconsuelo de *Leona*. La historia empieza con un ataque con gas a un centro comercial llevado a cabo por un terrorista aéreo llamado *Urushimaru*. El pelotón de *Leona* recibe la orden de investigar quién está tras la autoría del atentado, y encontrar a los culpables. Gracias a la colaboración de *Annapuna* se descubre el escondite del terrorista, que es asaltado por los tanques *Bonaparte* de *Leona* y su pelotón. El final, como siempre, queda a disposición de todo aquel que quiera leer la obra.

### Análisis

Aunque *Shirow* tenía previsto continuar la saga con una segunda parte de **Dominion Conflict**, dicha continuación se ha quedado en el limbo. Parece que las ilustraciones para videojuegos, cartas y similares son más lucrativas para el señor *Shirow* que continuar sus mangas.

Pocas cosas se le pueden reprochar a esta obra. Tiene un dibujo bastante decente, que mejora de una manera sorprendente en la segunda parte. La historia es vibrante y desenfrenada, llena de acción y humor a partes iguales, aunque en **Conflicto** se puede apreciar que la trama es algo más elaborada, sin darle todo el protagonismo a las persecuciones de tanques. Una obra recomendable para aquellos no iniciados en el mundo del manga que quieran empezar con una obra divertida y sin complicaciones.

**Asuma Shinohara**
*asuma@geocities.com*

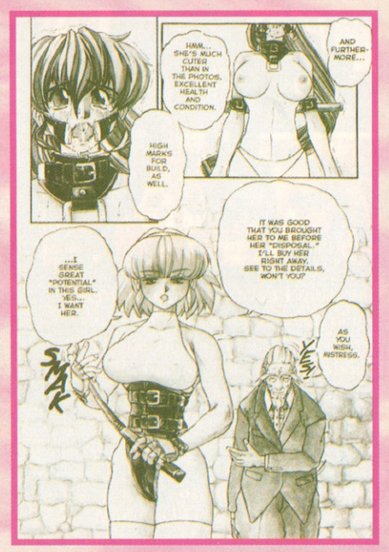
Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 607797019 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

# VOICE OF SUBMISSION

¡Saludos! Sed bienvenidos una vez más a las páginas de Minami con la tinta más caliente. Esta vez toca cambiar un poco, y en lugar de poner a caer de un burro a vuestros personajes y series favoritas, comentaremos un manga hentai tal vez poco conocido, pero que sin duda hará vuestras delicias y caldeará vuestro ambiente.

Primero hablemos un poco de su autor; se llama *Mashumaro Juubaori*, y es un dibujante que está dando sus primeros -y firmes- pasos en el mundillo del manga erótico. Y si hay algo que nos ha hecho dedicar estas páginas a **Voice of Submission**, sin duda es por su lascivia. Porque son muchos los creadores de hentai, pero pocos son los que saben sacarle tanto partido al morbo, como *Utatane* o *U-Jin*. *Juubaori* también se une a este pequeño grupo mezclando el incesto con el sado-maso, o el bisexualismo con la dominación/sumisión. Da igual, todo vale. Si a eso le añadimos el dibujo, muy cuidado en algunas páginas -pero también bastante simple en otras-, la combinación es casi perfecta.

Es posible que, de primeras, no sea fácil hacerse una idea de los contenidos de este manga. Hagamos un resumen de cada una de estas historias autoconclusivas.



### Volumen 1: Nozzle

*Masaru* es un joven de 19 años que alquila un vídeo porno hecho por actores aficionados. Y cuál es su sorpresa al descubrir que la protagonista de dicha cinta es... su madre *Emiko*. Por si esto no fuera poco, resulta que el hombre que participa en esa escena no es su padre, y la grabación parece bastante reciente.

Pero en lugar de sentir vergüenza ajena, su mente calenturienta prepara un morboso plan: hacerle chantaje a su madre y beneficiársela aprovechando que su padre está de viaje... *Emiko* (que tiene un sorprendido parecido físico con *Mihoshi*, de la serie **Tenchi Muyo**), se horroriza al saber que esa cinta circula por el mercado negro. Lo que no quiere decir que no le excite la idea que propone su querido hijo...

### Volumen 2: Black Whip

Una preciosa y joven muchacha ha sido vendida por su padre en el mercado negro de tráfico de órganos para saldar parte de sus deudas. Ella, en lugar de ser asesinada y despedazada, acaba en la mansión de una mujer que no es más que una cruel ama sádica y viciosa del cuero.

La joven está oficialmente muerta, así que no le queda más remedio que acceder a los oscuros deseos de su nueva dueña (incluyendo a su herman@ *Kris*, totalmente hermafrodita). La recién comprada no tarda mucho en convertirse en una perfecta esclava sexual...

### Volumen 3: Black Opera

Durante dos semanas, los padres de *Ken* y *Yumi* han estado fuera de casa, y estos dos hermanos han aprovechado el tiempo dando rienda suelta a sus instintos sexuales. Pero hoy es el último día, y *Ken* debe acudir sin falta a su examen final de Química. A su hermana mayor no le hace demasiada gracia y le ata a la cama a pesar de las muchas protestas de *Ken*. "*A partir de hoy serás mi mascota*" -le dice- Y empieza un morboso adiestramiento,



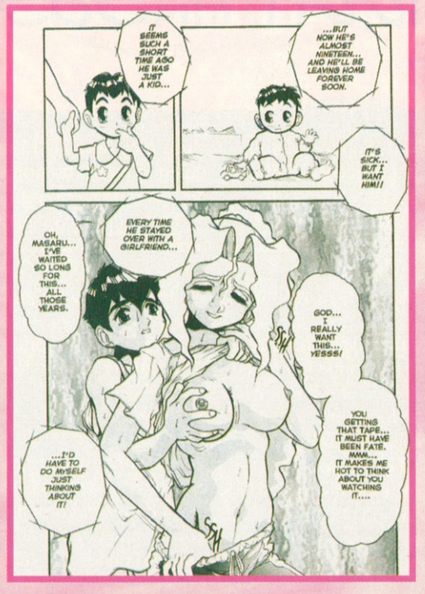
incluyendo la participación de *Mayumi*, una chica que ha estado enamorada de *Ken* (y de paso, se lo ha estado montando con *Yumi*) durante años y por fin podrá demostrárselo personalmente...

### Volumen 4: Tambourine

Cuando aún eran unas niñas, *Miki* siempre se metía con *Izumi*. La humillaba, la degradaba, hacía que se desnudase en frente de ella. Años después, *Izumi* cita a su compañera a solas. *Miki* cree que va a ser objeto de su venganza, pero no es así. *Izumi* quiere volver a las andadas, quiere volver a ser su juguete, su esclava. *Miki* no cree lo que oye, no puede imaginar que sus sueños se hayan hecho realidad, porque en realidad ella siempre había amado en secreto a *Izumi* y ahora se encuentra a su entera disposición. Esta extraña mezcla entre shojo y sado es de lo mejorcito de esta serie.

### Volumen 5: Drink UP!

*Shin* está harto de su hermana *Miyuki* y sus amigas *Noriko* y *Reiko*. Hace tres días que llevan montando follón en su casa y no tienen intención de parar. El único problema es que él mismo será su plato especial del día. Bueno, quizás no lo sería tanto si las chicas no estuviesen tan borrachas de sake, ni le violasen de ese modo, o si tan sólo su hermana pudiese unirse al grupo. Si os gusta el sexo salvaje, disfrutareis a gusto con este trío (y a las chicas puede daros más de una idea).




### Volumen 6: Slave Girl

No hay mucho que comentar acerca de este capítulo, porque aunque tiene sexo a raudales, no deja de ser más de lo mismo: sadismo, bondage y dominación. Si no queréis compraros la serie entera, podéis prescindir de este número, pues deja bastante que desear.

### Volumen 7: The Dawn of Man

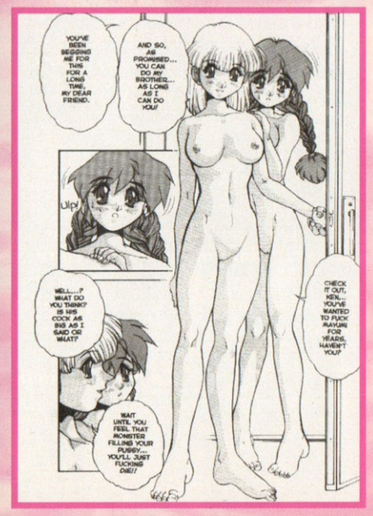
¿Alguna vez os habéis preguntado cuál es el origen del sexo como forma de entretenimiento? ¿O cuándo se inventó el 69? ¿O quién fue la primera lesbiana? En este volumen, ambientado en plena prehistoria, descubriréis las respuestas que nunca encontraron los más prestigiosos sexólogos de nuestros tiempos. Sin duda, la historia más cómica y las lecciones que deberían haber aprendido **Los Picapiedra** en vez de tanto jugar a los bolos ;-p.

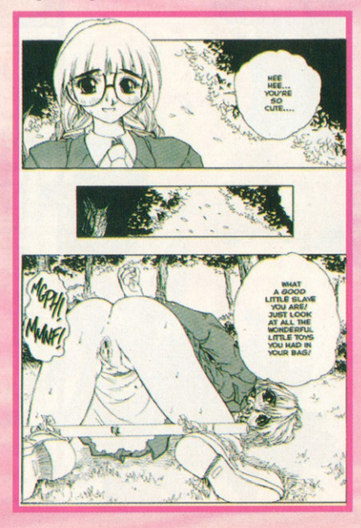
Como podéis observar, el manga ha sido traducido al inglés por Eros Comix (algún día les tendremos que pedir comisión por la publicidad que le estamos haciendo), y está disponible en el catálogo americano *Previews*. El formato es comic-book (como casi todos los mangas de este sello) y el precio no es demasiado caro: 2.95$ por número, y todos ellos sin censura. De momento sólo están publicados estos siete, pero algo me dice que no serán los únicos, después de todo, un filón tan grande debe ser bien aprovechado ^_^ .

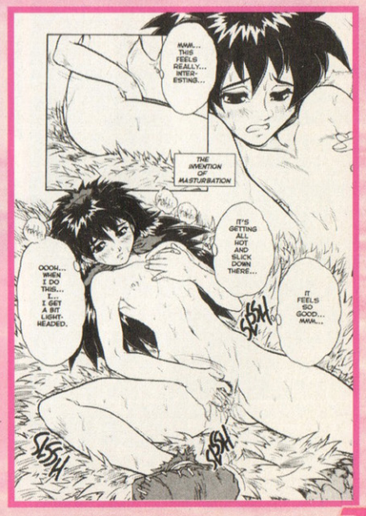
Así que ya sabéis, los personajes de **Voice of Submission** están deseando contaros muchas cosas, pero cuidado... sólo si no sois demasiado sensibles. Y es que cuando la perversión y el morbo se desatan a la vez, pocas mentes lectoras son capaces de soportarlo. Quizá despierte vuestros vicios ocultos, o tal vez los ponga en evidencia. La tentación está de nuevo disponible, si os atrevéis.

Nos vemos el mes que viene... si es que habéis conseguido sobrevivir... ije je je!

**Petrus**
*Petrus@svalero.es*



# Full moon ni sasayaite

## *Susúrrame bajo la luna llena*



De la autora de **Fake** (ver Minami nº 2), *Sanami Matoh*, **Full moon ni sasayaite** es bastante más corta (sólo 2 volúmenes) y con un final definido. Una amiga mía que no está muy metida en el yaoi me comentó que le parecía la obra ideal para aquellos que aún tienen miedo a acercarse al género y no le faltaba razón. Por algo uno de los protagonistas se pasa media obra como chica... pero vayamos por el principio.

La publicación de **Full moon ni sasayaite** fue algo rara. El primer tomo se publicó primero en la revista Bonita Comics de Akita Shoten, siendo recopilado en tomo bajo el sello Bonita Comics Special. Pero la continuación fue publicada tiempo después en la revista Zero de Seiji Biblos, siendo recogida bajo el sello Be-boy Comics como **Full moon ni sasayaite II**, junto a la reedición del primer tomo bajo el mismo sello y con una portada diferente a la original (la edición original de Akita Shoten es ya imposible de encontrar, de hecho, ni siquiera aparece listada en su web junto a las otras obras shojo de *Matoh*).

### La historia

*David Vincent* es el hijo de un vampiro y una humana y es, lógicamente, un vampiro. *Marlo Vincent*, su primo, es hijo de un vampiro y una mujer lobo, y las noches de luna llena se transforma... en chica.

*David* y *Marlo* estaban muy unidos de pequeños, pero hace 10 años que no se ven. Ahora *Marlo* y su padres han vuelto a la casa familiar y dado que ninguna de las dos familias tiene hijas y *Marlo* es medio chica, los padres de ambos deciden que ¡*David* y *Marlo* se casen! *David* está encantado con la idea, pero *Marlo* no tanto...

*David* es el más decidido de los dos. Le gusta *Marlo* sea chico o chica y no vacila en demostrárselo. *Marlo* no se puede decir que se quede inmune ante su guapo primo pero tiene problemas aceptando sus avances, sobre todo cuando es chico. Oh, y también tiene bastante genio cuando quiere.

### Volumen 1

La historia empieza con *David* viendo una película de vampiros con su joven sirviente *Kim*. El reloj suena y *Kim* le dice que *Marlo* va a llegar. Es el planteamiento de la historia que os he contado arriba. El secreto de *Marlo*, el compromiso... y el primer beso.

En la segunda historia, *Marlo* es secuestrada (si, con "a") mientras se probaba un vestido largo y despierta en una habitación custodiada por un lobo. Se transforma en chico y descubre que el lobo es, en realidad, una chica-lobo, *Berusha Rouen*, una chica muy amable. El secuestrador es su hermano mayor, *Erk*, quien lo ha hecho porque cree que *Berusha* está enamorada de *David*. Pero ¿lo está?

En la tercera aparece *Aira Dantoricchi*, una amiga americana de *Marlo*, bruja para más señas, que está algo más que coladita por él. Como os podéis suponer, el compromiso no le hace ninguna gracia y *David* menos, hasta el punto de que intenta atravesarlo con una estaca...

La última es una historia del pasado, muy parecida a la suya, que la madre de *Marlo* les lee de un antiguo libro.

### Volumen 2

*Claudia Beaufort*, una antigua novia de *David*, le pide una reunión urgente con una nota. *Marlo* la lee y acude, encontrándose con *Louis Dufren* y pillando ambos a *Claudia* besando a *David* (pero no por voluntad de éste). *Claudia* y *Louis* están enamorados, pero hay malentendidos entre ellos y ninguno de los dos sabe los sentimientos del otro. *Louis* y *David* se enzarzan en una pelea y...

En la segunda historia, *Kim* va a despertar a *Marlo* y se encuentra que... ¡se ha convertido en un niño pequeño! Al parecer, todo es culpa de un vino rojo que bebió antes de irse a dormir y el único antídoto es un vino blanco de la misma clase... pero nadie tiene una botella. *Marlo* está preocupado por su relación si no lo encuentran, pero *David* le dice que lo esperará, 10 ó 100 años, lo esperará. Pero, gracias a *Claudia*, no tendrá que hacerlo.

*Marlo* encuentra un cuadro en el desván. Es la foto de una mujer muy bonita. Era la madre de *David* y su padre les contará la historia de cómo se conocieron.

Y, finalmente, ¡ha llegado el día de la boda! La boda (con *Marlo* como chica) va sin problemas, pero, antes que puedan consumar el matrimonio (que lo hacen) tienen que superar un pequeño (de edad) obstáculo con el poder de encerrar a la gente en espejos: *Christine*, la hija de *Jennifer*, la que fue novia del padre de *David* antes de que éste conociera a su madre...

Si conocéis **Fake** ya conocéis el estilo *Sanami Matoh*, bueno y bastante más realista que el habitual aunque a veces tenga problemas con la anatomía. **Full moon ni sasayaite** no arroja sorpresas en este aspecto. Si os gusta la autora, os gustará. Si no, mejor no la toquéis.

**Lady Andromeda**



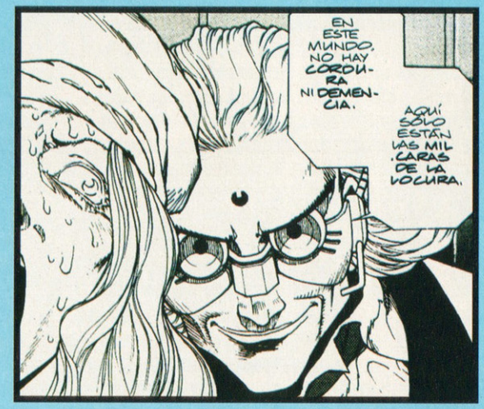


*Es mi héroe...*

# DESTY NOVA

Hombre, tanto como "mi héroe"... pues no. Digamos que es uno de los personajes de manga que mejor me cae, pero francamente no lo veo representando altos valores de nobleza, lealtad o riqueza de espíritu. Hombre, si lo miramos desde... no, definitivamente no. Para que no os pille de sorpresa, os aviso que en este comentario voy a destripar algunos detalles del guión de **Alita, Ángel de Combate**.

Al igual que la personalidad de la protagonista, los sentimientos que el lector experimenta hacia el profesor *Nova* van evolucionando durante el transcurso de la obra. Al principio de todo, cuando el Patio de los Desperdicios no era más que una pila de botellas de DYC abandonada por algún grupo de borrachos (lo que hacen las huelgas del personal de limpieza, oye), al profesor *Nova* le dio por realizar unos divertidos experimentos con ciertos humanos que, fíjate tú, habrían de cruzarse irremediablemente en la vida de nuestra cyborg favorita. Es por esto por lo que, en la primera y en la tercera parte, el científico aparece como una especie de sombra, un dios juguetón que parece regir los destinos de los demás protagonistas, que bastante tienen con estar dándose de hostias continuamente como para preguntarse quién es ese capullo que mueve los hilos de sus vidas. Eso sí, provoca al lector la consiguiente dosis de curiosidad que le incita a desear comprarse las siguientes entregas. Como decía no sé quién, la técnica de "emoción, intriga, dolor de barriga".




Tuvo que llegar la tranquilidad de la cuarta parte para que al fin le viéramos el careto al profesor. Y ya de paso, a sus dos guardaespaldas, uno que estaba muy buena y el otro no tanto (aunque para gustos...). Su desmedido afán de protagonismo hizo que se sintiera ofendido por no pintar nada en la segunda parte, así que pilló al maloso protagonista de la susodicha, con la excusa de curarle el dolor de cabeza le hizo una de esas cosas que practicará nuestro jefe en cuanto deje la dirección de esta revista, y ya se armó el follón de nuevo. Algo que agradeció sobremanera el público lector, puesto que de seguir lo de la protagonista en plan maestra de Kung-Fu y consoladora de cyborgs onanistas en sus ratos libres, la serie se habría pasado a llamar **Alita, Ángel de Bostezos**. Qué cojones, lo que mola es darle caña a La Niña Los Tornillos, y eso el maestro *Kishiro* lo sabe hacer pero que muy bien. Hala, otra vez con las piececitas esparcidas en un radio de doscientos metros, y a comenzar de nuevo.

A partir de esta inflexión en la trama, el profesor vuelve de nuevo a la sombra, aunque su papel sigue ahí presente: el haber tomado las asaduras de su colega *Ido* a modo de rehén, hace que *Alita* vuelque en su búsqueda todas sus fuerzas, convirtiéndose en su "karma" (destino), una de las dos palabras favoritas de *Nova* (la otra es "flan", algo en lo que también se transformará el doctor al final de la historia).

No nos dará tiempo a echarle de menos, ya que tarda poco en volver a recobrar protagonismo. Es en estas partes finales donde vemos el lado más cabronazo e irónico de *Desty Nova*. Realmente se sale en su papel, con intervenciones memorables. Véase cuando juega al buen chico en los sueños de *Alita*, o cuando, con sumo placer, les muestra a los habitantes de Tiphares el Pentium MMCLXI que tiene por cerebro. Lo del sistema de apertura craneal automática es sencillamente genial.

Con el desvelar de la identidad de su hijo *Den/Kaos*, descubrimos que no debe haber bicho viviente en el Patio al que no le haya metido al menos un catéter o una prótesis. Realmente es el único motivo que explica el que todos ellos (salvo quizás *Jashugan*) sean tan rematadamente feos, el muy jodido quería ser el más guapetón del reino.

Y a fe que lo conseguía, no había más que echar un vistazo a la galería de los horrores que tenía guardada en el sótano. Todo un espíritu travieso, el hombre. Destaca por su originalidad el sistema de los soldados-enchufe adoptado por los comandos de *Den*, que es algo así como la tarjeta SIM del móvil, pero con cabezas humanas. Facilidad de manejo y eficacia garantizada.

La carrera del profesor *Nova* acaba con la BIOS de su cerebro hecha unos zorros (joder, lo que va a durar el Wind*ws y sus calamidades), pero con su inquietud investigadora intacta, dando guerra hasta el final de sus días. Y mientras tanto, que nos quiten lo bailado. Con tipos como *Nova*, el sistema de la sanidad pública sería algo más arriesgado, pero sin duda mucho más divertido. "¡Doctor, que me ha puesto tentáculos en vez de brazos!" "Ah, como no habíamos quedado en nada..."

**Raúl "Raven" Ruiz**
*conchiestrada@airtel.net*

**Este mes tenemos sección especial dedicada a los últimos sucesos que han puesto de nuevo en el objetivo de los medios tanto al manganime como a otras aficiones relacionadas de una u otra manera con él, como son el rol y los videojuegos (problemas de espacio -y que en realidad da igual el caso concreto pues siempre dicen lo mismo- hacen que me dedique sólo al suceso de Murcia, pero como ya digo lo aquí escrito es aplicable a cualquier caso). Ya llevaban mucho tiempo sin meterse con nosotros, así que esto se veía venir. En fin, que nos hemos visto obligados a exclamar de nuevo...**

## Pero...

# ¡¿Qué ha escrito este tío?!

Eran las postrimerías del mes de marzo, y la primavera comenzaba a imponer su dictadura de lluvias, alergias y por supuesto calentamiento de corazones y alteración de flujos sanguíneos. A un púber desequilibrado de Murcia, estos síntomas le afectaron de manera especial, hasta el punto de llevarle a efectuar una poda selectiva de su árbol genealógico a base de machetazos y sablazos. Los medios de comunicación, quienes también se hallaban en fase de dejarse arrastrar por las bajas pasiones, aprovecharon entonces para celebrar su particular orgía de sangre editorial, con los resultados que todos conocemos. Y no bastó más que coincidiera el suceso con el estreno en salas de cine de las dos últimas producciones de los *demonios amarillos invasores* léase **La Princesa Mononoke** y la película de **Pokémon**, para que el contador de basura periodística alcanzara niveles nunca vistos desde los tiempos de **Dragon Ball**.

A estas alturas ya estaréis al tanto de todo. El señor *Katana* (no mencionaremos su nombre real ya que, al contrario que muchos medios de comunicación, Minami sí que respeta las Leyes de Protección del Menor) era un adolescente ejemplar, que sacaba matrículas de honor en el instituto, ejercía de monaguillo en su congregación y ayudaba a rescatar a los millones de gatitos que diariamente se quedaban atrapados en los árboles de su barrio.

Pero cierto fatídico día cayó en sus manos un videojuego llamado **Final Fantasy**. La senda de la depravación no tardó en convertirse en su guía, llevándole a adoptar con milimétrica exactitud el aspecto físico del protagonista, indumentaria y peinado que no sólo llevan todos los héroes del manga, sino también el conjunto entero de la población japonesa, que como todos sabemos son asesinos en potencia… bueno, al menos sí que son bastante feos.

Su perfeccionamiento como demonio continuó con su afición a subculturas malignas como el rol y el manganime (esto último no se sabe con certeza, pero como el instrumento del crimen era una espada nipona, la conexión es inmediata e innegable). De hecho, la consagración definitiva del señor *Katana* en los altares de la maldad se debía producir tras el visionado del film **La Princesa Mononoke**, producción nipona que, fiel a su procedencia, se compone únicamente de una sucesión de episodios de violencia y pornografía a cuál más atroz. Fue una suerte que su detención se efectuara con presteza. Dios sabe qué habría ocurrido si su proceso de aprendizaje del mal se hubiera completado.

Éste es, a grandes rasgos, el relato de los hechos que presentaron los medios de comunicación. En su contra cabe decir que no han sido muy originales. Desde que soltaron aquella genialidad, "Las habichuelas mágicas de **Dragon Ball** pueden inducir a la juventud al consumo de tripis" a mí me dio un ataque de carcajadas cuando lo leí, no han vuelto a superarse, quedándose estancados en los mismos argumentos estereotipados de siempre. A ver si le ponemos un poco de imaginación, señores periodistas, que si no pueden evitar decir chorradas, al menos que sean ocurrentes. Aprendan del señor *Muntané*.

**Atentos a esta noticia publicada en la revista Diez Minutos, leedla con atención que no tiene desperdicio**

"La princesa Mononoke"
la nueva amiga de los famosos

Los más pequeños de la casa disfrutaron de una divertida aventura gracias a "La princesa Mononoke", el último personaje de Disney en aparecer en la gran pantalla. Ana García Lozano ejerció como presentadora de la película en una gala benéfica a favor de los pueblos indígenas. Al acto se sumaron otros famosos como Inma del Moral. La guapa presentadora y actriz dejó a su novio, Pedro Ruiz, por unas horas para llevar al cine a sus sobrinos. Lola Forner acudió con sus pequeños Alfonso, que cumplirá cinco años en agosto, y Paula, de dos. Pero no sólo los niños disfrutaron con la película, también los mayores se lo pasaron de maravilla. Entre ellos, estaba Carlos Orellana, que no quiso perderse la cita pese a no poder llevar a su hija Lola.

Fotos: Sandra Cuenca

Inma del Moral dejó por un rato a su novio, Pedro Ruiz, para disfrutar del cine acompañada de sus tres sobrinos.

La actriz Lola Forner acudió con sus hijos: Alfonso y Paula, y una amiguita.

### LOS PROS Y LOS CONTRAS

¿Cómo que pros? ¿Es que algo así puede tener alguna ventaja? Pues sí, en determinados casos las tiene, y el ejemplo más representativo es **Pokémon**. De ser lo que indudablemente habría sido, una serie más de las miles que salen anualmente el Japón, confeccionadas a mayor gloria de un videojuego y del correspondiente *merchandise* asociado, ha pasado a convertirse en fenómeno de masas a un lado y otro del planeta. Y todo gracias a una desafortunada coincidencia entre la frecuencia de un efecto luminoso y la epilepsia fotosensible que sufrían algunos pequeños espectadores, suceso que los medios magnificaron hasta extremos inauditos. Como todos sabemos, la jugada se les fue por una vía inesperada, y ahora presenciamos espectáculos como el paso de un autobús publicitario de dos pisos decorado con un gigantesco *Pikachu* en plena Gran Vía madrileña. Eso sí, aún se siguen escuchando y leyendo tímidos ataques contra la serie, pero es como intentar detener a un elefante enloquecido con un tenedor de aceitunas.

Pero bueno, vamos a considerar que estos sucesos son excepciones, y que lo normal es que la persecución anti-japonesa nos traiga más perjuicios que otra cosa. Vamos pues a las...

**Esperemos que la cosa no tenga que llegar a los límites que en clave de humor nos envía este simpático otaku (anónimo, por supuesto)**

### ESTRATEGIAS DE ACTUACIÓN

Cuando algo así acontece, entre los aficionados que tienen un cierto nivel de comunicación interna (sobre todo gracias a internet) surge la madre de las soluciones: bombardear a los medios mediante cartas y e-mails. La sencillez y economía del método le hace ganar atractivo para el anónimo aficionado cabreado, pero lo cierto es que su efectividad es prácticamente nula.

Pensemos un poco. Según las estadísticas de ventas de las distintas revistas, en este país podemos llegar a juntarnos unas veinte mil voces (y aún dudo que seamos tantos). Según empresas como Sofres y OJD, las ventas de periódicos y audiencia de televisiones se mueven en cifras de millones, y el cómo se presente una noticia (independientemente de su veracidad) puede hacer ganar o perder muchos espectadores. Si fuerais redactores jefes de informativos, ¿a qué daríais mayor prioridad, a los cuatro gatos cabreados que reclaman sus derechos como aficionados, o a la masa ingente que devora con ansia cualquier noticia morbosa que aparezca por la pantalla?

Un dato: la editorial Planeta DeAgostini (sí, la misma Planeta que saca, no muchos, pero sí unos buenos beneficos de la venta de mangas, en ocasiones a base de colarnos un material que no vale lo que cuesta) es accionista de la cadena Telecinco (sí, la misma Telecinco que nos ha puesto a bajar de un burro). Si los que formamos la comunidad de aficionados fuéramos lo bastante importantes, a la señora *Angels Barceló* presentadora de los informativos de la cadena se le habría dado un toque de atención bastante gordo por sus impertinentes comentarios sobre la animación japonesa. De hecho, se le obligaría a todo lo contrario, a ensalzar y alabar el producto nipón hasta el punto de poner a *Toriyama* por encima de *Cervantes*. Pero el caso es que somos pocos, y los medios actúan en consecuencia con esta realidad.

Si mentir va a dar a la prensa y a sus asociados mayores beneficios que decir la verdad, no dudéis que van a mentir. Y lo van a seguir haciendo periódicamente, por mucho que os tiréis de los pelos.

### ¿ENTONCES?

Se impone pues una estrategia de información y reeducación a tres niveles. Debemos comenzar por nosotros mismos. Tenemos que desarrollar un sentido de crítica y reflexión ante la avalancha de información que intentan meternos a presión. Hay que intentar no tragarse por las buenas las supuestas verdades absolutas que nos vende la sociedad. Y, por supuesto, tenemos que aplicarnos la misma tolerancia y sentido común que exigimos a los demás. Porque no es lógico ofenderse ante los estereotipados ataques que viene sufriendo el manganime, cuando una cierta cantidad de vosotros aún pensáis que el cómic americano consiste únicamente en interminables *crossovers* entre mutantes hormonados, que el europeo es capaz de matar de sueño a cualquiera que no sea un intelectual francés, y que **El Guerrero del Antifaz** es una infumable reliquia apta sólo para nostálgicos cincuentones.

El siguiente paso es informar a tu entorno más próximo: familia, amigos y educadores. Tan sólo hay que explicarles la verdad. Contarles que, juntando los conocimientos de la totalidad del equipo de Minami, no sumaríamos más que una pequeña parte de lo que supone el fenómeno del manganime. Si ni siquiera nosotros estamos capacitados para emitir un juicio global sobre esta forma de arte, ¿cómo van a estarlo personas que no distinguen entre *Gokuh* y *Totoro*? Hay que contarles que lo que llega a occidente es un ínfimo trocito de un inmenso pastel, y lo que tan apasionadamente critican los medios no es más que una partícula de ese trocito, precisamente lo más comercial de lo comercial... violencia y sexo, lo que nunca pasa de moda. ¿Os sentiríais legitimados para opinar sobre todo el mundo del cine habiendo visto sólo **La Matanza de Texas** y **Garganta Profunda**?

La tercera estrategia, la más ambiciosa y atrevida, es informar a nivel global. Me diréis que sin el apoyo de los medios, eso es imposible. Bueno, yo tengo unos vecinos que han conseguido que su causa sea conocida por todo el país. ¿Cómo lo han hecho? Con imaginación e iniciativas divertidas. Acudiendo a protestar a un aeropuerto con el pijama puesto. Me estoy refiriendo naturalmente a la plataforma contra el ruido de Barajas... si ellos lo han conseguido, ¿por qué nosotros no? No quiero que interpretéis estas palabras como una "llamada a la revolución" (no porque no crea en ella, sino porque se sale del propósito de esta publicación). Sólo quiero constatar y afirmar lo que un personaje de **Santuario** ya adelantaba: "La juventud tiene dentro de sí un potencial casi infinito. Cuando ellos salen a escena, nosotros no parecemos más que unos viejos decrépitos".

¿Aprovecharemos ese potencial?

**Raúl Ruiz "Raven"**
*raul_ruiz@teleline.es*

# LA EVOLUCIÓN AL PODER

En el manga y anime actualmente aparece mucho el concepto de evolución. Seguro que a estas alturas tod@s estaréis familiarizad@s con las series **Pokémon** y **Digimon**, por poner un par de ejemplos. Cuando evolucionan cambian de aspecto. Pero, ¿qué se entiende por evolución? En este contexto es el desarrollo de los organismos (aunque también puede ser aplicado a cosas, conductas, actitudes, ideas...), por medio del cual pasan gradualmente de un estado a otro.

Ante la pregunta de si los organismos cambian o no (me refiero al mundo real que nos rodea, no a la serie) aparecen diversas propuestas:

A. Fijismo: es la inmutabilidad de las especies a lo largo del tiempo. No explica la evolución porque no acepta el cambio, esto es, siempre es igual, así que no hay evolución.

B. Transformismo: surgen linajes que van cambiando a lo largo del tiempo, pero sin ramificación en el árbol evolutivo. Es un intento de explicar la adaptación (proceso por el que un animal se acomoda al medio ambiente y a los cambios de éste).

C. Evolución: se producen ramificaciones, se pueden producir extensiones, hay cambios, modificaciones a lo largo del tiempo. Es el cambio de características que trascienden a la siguiente generación.

Han sido necesarios muchos avances intelectuales para llegar a la teoría moderna de evolución: se tuvo que reconocer que la Tierra es muy antigua, también que existe una herencia común dentro de un grupo biológico determinado, y que los sucesos de la naturaleza pueden explicarse por leyes naturales susceptibles de ser descubiertas.

El darwinismo explica que la gran diversidad de especies altamente adaptadas es debido a la selección natural, que actúa sobre variaciones hereditarias de las poblaciones. En los años 1930 y 1940 se desarrollan en la teoría neodarwiniana o sintética de la evolución, la cual integra la teoría de *Darwin* y las leyes de *Mendel* (*NdL: el de los guisantes*). A partir de 1988 hay rebrotes de neolamarckismo debido al conocimiento de la mutación dirigida: el ambiente provoca mutaciones que son ventajosas en aquel ambiente. Surge el adaptacionismo, que propone un ajuste de las características del organismo al medio ambiente en que vive. El neutralismo surge cuando se analiza la variabilidad a nivel molecular, afirma que la variabilidad es neutra.

Existen dos modelos acerca de cómo es la evolución: el puntualismo y el gradualismo. El modelo gradual propone que dentro de una línea filética (concerniente a la filogenia, esto es, a la formación y desarrollo de una especie por evolución biológica) se producen pequeñas mutaciones continuas hasta que se forma una nueva especie: la especiación es una consecuencia del gradualismo, la macroevolución es explicada por la microevolución. En cambio, el puntualismo (llamado también saltacionismo o modelo del equilibrio puntual) se basa en la observación del registro fósil: a gran escala el cambio evolutivo no es gradual, sino a saltos asociados a la especiación, la microevolución no da lugar a la macroevolución. El puntualismo señala que los cambios fenotípicos son rápidos y claros, las nuevas especies son diferentes a los ancestros, y los pasos intermedios son casi inexistentes. La especie es muy estable en el tiempo, dura unos millones de años hasta que hace un cambio muy rápido y da lugar a otra especie. Es una prueba basada en la paleontología, ya que en el registro fósil es muy frecuente encontrar sustituciones muy bruscas y formas intermedias muy raras (caso del *Archaeopteryx*). Es muy probable que en la naturaleza se den los dos modelos.

Se observa el fenómeno de la co-evolución, nombre que recibe la evolución conjunta que se da en dos especies que se interrelacionan en el espacio y en el tiempo. Hay una dependencia, si una cambia la otra también tiene que cambiar. Es el caso del binomio parásito-huésped y depredador-presa. Se observa que el hábito de vida se mantiene en la actualidad, a pesar de que no se pueda decir siempre de las especies. Esto queda claro en la hipótesis de *Van Valen*, más conocida por el modelo de evolución de la Reina Roja (alusión al personaje que aparecía en **Alicia en el País de las Maravillas**, de *Lewis Carroll*): los organismos se han de adaptar a las presiones ambientales, han de ir evolucionando mediante estrategias de ataque y defensa. Un claro ejemplo es el que se produce en la sabana (no sábana, no seáis mal pensados): la gacela modifica la estructura locomotora para correr más para que no le alcance el depredador; a su vez, el depredador también tiene que evolucionar para correr más (y llenarse el estómago).

Se observan varias tendencias filéticas: la regla de *Cope* y la regla de *Dollo*. La primera expone que muchos grupos taxonómicos tienden a evolucionar hacia un tamaño mayor (caso del caballo). La segunda es la ley de irreversibilidad del desarrollo, esto es, los cambios evolutivos no son reversibles (aunque puede haber retromutaciones y volver a conseguir así la secuencia original de ADN), de manera que los organismos pueden perder estructuras (cuando pierden su funcionalidad. Recordad que no se está hablando de un día ni de varios años, centraos en el contexto evolutivo de cientos de miles de años) y si el organismo vuelve al ambiente de antes se desarrollarán las estructuras funcionales necesarias a partir de otras estructuras presentes.

Se observa en la biosfera un proceso continuado de renovación de fauna y flora (las extinciones) y un método de selección natural. Los pokémon también se extinguen o, al menos, se hacen de rogar para verlos (sugerido en el capítulo del misterio del faro).

**Nuria Plasencia**





# LLEGA EL VERANO

Igual que España, la mayor parte de Japón se ubica en la zona templada, y por tanto hay cuatro estaciones muy claras. Pero la palabra "natsu" no corresponde exactamente a "verano", porque nuestro modo de dividir un año en cuatro estaciones es diferente del vuestro. Aquí el verano comienza a principios de mayo y acaba a principios de agosto. Por tanto "natsu" significa una estación en que el calor aumenta hasta lo máximo. Aunque hoy en día ya es una costumbre antigua, el 1 de junio los todos cambian su traje, es decir comienzan a vestirse de verano. Esto se llama "coromo-gae", "coromo" es "traje", "gae" es "cambio". En las escuelas donde los alumnos se ponen uniforme, todavía permanece esta costumbre. Podéis encontrar en algunas series de anime dos uniformes escolares, uno es para tres estaciones, otro para verano, mejor dicho entre 1 de junio y 30 de septiembre.

Por ejemplo en la serie **Card Captor Sakura** entran estos dos trajes, para verano la camisa blanca de manga corta y falda negra, para otras estaciones la camisa negra de manga larga y falda blanca.

En la época cuando la mayoría de nosotros se vestía en "kimono", hasta primera mitad de este siglo, "koromo-gae" significaba mucho más, porque el kimono se clasifica en dos tipos, "hitoe" y "awase". El primero es para verano, y se hace con una tela sin forro, igual que una camisa; el segundo es para otros tres estaciones, con otra tela con forro, igual que una chaqueta. La gente se vestía con estos dos tipos de kimono, cambiando el 1 de junio y el 30 de septiembre. Pero hoy día tenemos gran variedad de ropas occidentales, desde la camiseta hasta el abrigo de piel, y podemos ponernos varios tipos de traje dependiendo del cambio de temperatura, así que perdió importancia "koromo-gae".

Además el cambio de clima atacó a esta costumbre en fuga. Ya habéis imaginado, es el efecto invernadero. A principios de este siglo, en Tokio no había muchos idas en que se marcaran más de 30 grados, ahora se dan casi dos meses al año. Y en la mitad del año la temperatura sube a más de 25 grados, es decir el verano continúa seis meses, desde mayo hasta octubre. Por eso yo, que vivo cerca de Tokio, visto solamente una camiseta y un par de pantalones de algodón, incluso en invierno casi no necesito abrigo. Ya Tokio se ha vuelto una ciudad subtropical. El carácter de los habitantes también ha cambiado mucho, tal vez adecuándose a la mudanza del clima. antiguamente era muy estoico, como los británicos de la época victoriana, ahora muy epicúreo como los griegos de la era antigua.

En Tokio las chicas también son muy epicúreas, en cuanto LLEGA EL VERANO, ellas andan por las calles con el cuerpo medio desnudo, especialmente el vientre y piernas descubiertas, porque están orgullosas de sus tipos. Naturalmente ellas no se ponen más que una minifalda y una camiseta corta o sostenes.

Mirándolas a ellas, los ancianos se quejan, porque cuando ellos era jóvenes las mujeres debían ocultar hasta la parte más baja de sus piernas. Por otro lado, los de edad media se alegran, porque ellos están "libres" de la moral clásica, y los jóvenes no reaccionan nada, porque una chica desnuda es totalmente una cosa cotidiana para ellos. Ni yo tampoco, naturalmente no tengo tanto interés en el vestido un poco atrevido de ellas, pero imagino el futuro de mi ciudad contemplándolo.

Quizá Tokio será una ciudad como Río de Janeiro de Brasil. Actualmente Tokio es todavía un centro de industria, pero ya no podemos mantenerlo, porque nosotros ya no podemos aceptar una tarea monótona. Entre los jóvenes la ocupación mas preferida es artista, yo también una vez me coloqué en una empresa como oficinista, pero ya dejé ese trabajo, porque no aguanto repetir el mismo trabajo todos los días.

En el futuro próximo, los toquiotas comerán con el turismo, igual que Río. De hecho últimamente la playa va recuperándose, antes estaba ocupada por las fábricas. Además, el gobierno municipal planea un casino grande para salvar la crisis económica, acaso Tokio pueda ser un lugar como las Vegas.

Entonces el manganime será un elemento importante para sostener el turismo igual que Hollywood con las películas. Y el gobernador podrá ser un otaku. ¿Sabéis? Como el gobernador actual *Shintarou Ishihara* es novelista, el hermano de aquel famoso actor, *Yujirou Ishihara*, no es extraño que aparezca un otaku como dueño del palacio municipal.

Cuando LLEGA EL VERANO, sueño con esta imagen de Tokio en el futuro. Allí los turistas vendrán para ver el anime último y comprar los tomos de manga de la moda, también para conseguir una chica, o un chico muy bonito como *Noel* de "**Mint-na Bokura**".

**Takashi Muto e Iwai**
*maribel@pop12.odn.ne.jp*

Soy *Torti-chan*, el emperador de la galaxia tortilla (de patatas y con ajillo). Desde mi trono veo que vosotros, los frikis-humanoides, padecéis más que el micrófono de *Junco*. Y me he decidido a ayudaros.

Esta tarea no es fácil ya que a uno le tiene que venir el día de inspiración, pero como veo que has comprado esta magnífica revista (olé el peloteo), y que la seguirás comprando (más te vale), pues mira, me ha venido. El tema es complicado, pero si se trata con delicadeza y maestría, se puede conseguir una cosa muy bonita.

Primero, entiendo que seas un friki y actúes como tal. No hablas, no te relacionas, no conoces la palabra "jabón", no sex (sólo el de *U-jin*)... Pero os voy a enseñar a mejorar un aspecto: el de relacionaros con los de vuestra misma especie. Sabréis que, para sobrevivir a la calle, tienes que ser desenvuelto cuando estás rodeado de colegas. Tienes que decir esas palabras que hacen reír a la peña, para que te sigan el rollo. Pero, ¡cuidado! No te pases toda la vida haciendo gracias baratas porque te tomarán por gilipichismental. Entonces te dirán algún que otro insulto. Llegado a ese punto, para que te tengan un poco de respeto (sin pasarse) tienes que contraatacar si te lanzan una directa, que no te dejen en ridículo frente a tu *Iori*. ¿Me explico? Os pondré un ejemplo: Vosotros estáis en una reunión frikiosa o sin serlo. Entonces te encuentras con aquel personaje, que tan mal te cae, que te dice una cosa fea elevada a x (donde x sea un número más o menos como el de la medida de cierto miembro de un conde, famoso por eso, por su miembro) y te deja en evidencia ante todos. Tienes que guardar una imagen de otaku imbatible, y el pavo este te ha jodido. Ahora tendrás que consolarte con la "*Amano*" (no seáis mal pensados, no quiero decir que se la haga "A-mano"), y seréis unos fracasados para toda la vida. ¡Pues os equivocáis! Para pegar una triunfada impresionante, le tienes que contestar con una frase que le llegue hondo. Que le toque la herida cicatrizada por los años, que le causó un yo qué sé (por ejemplo ver a *Pikachu* en una fiesta de espuma, *Heidi* de prota en una de *Katsura*, *Goku* sin hacer kames, etc). También puedes utilizar estas expresiones, pues para hacerte el gracioso (mejor no lo intentes porque te tomarán por gilipollas) o para hacerte el entendidillo de manga en una situación de confusión. En cualquier caso, en esa situación tú te tienes que estudiar y memorizar todas estas frases, que se harán populares, y se continuarán de padres a hijos. Ahí va:

Que tienes menos futuro que Krilín en la peluquería (para gente con poco futuro o con alopecia).
Que das más brincos que las cabras de Heidi (que esta muy content@).
Que tienes menos futuro que Vegeta en una ONG (que lo ves mu malevolo todo él).
Que estás más quemao que los tíos de U-Jin (se sobreentiende).
Que eres más expresivo que Pikachu (para tartajas y similares).
Que vas más salido que el miemblo de Katsura (ejem ^_^ i).
Que estás más incrustado que la boina de Tezuka (se puede cambiar el verbo "incrustado" por gastado, feo, visto...).
Que eres más peligroso que Black Jack con un resfriado (y con un bisturí...).
Que tienes más rabo que Goku (¡por favor!).
Que estás más nervioso que un friki leyendo un manga (¡slurps, slurps!).
Que vas más camuflao que MazingerZ en una reunión del inserso (jodó).
Que tienes más niveles que el pelo de Goku.
Que vas más liao que Ranma en unos baños romanos.
Que hablas más que un Furby-pokemon.
Que tienes menos futuro que Heidi de actriz hentai.
Que eres más bueno que el pegamento de Norma (no es difícil).
Que eres más peligroso que Marco en un orfanato (o que Black Jack con "El Fari").
Que eres más raro que el guión de Akira (que tiene la mente mu extraña).
Que se te va más la olla que a Asuka (o al que hace este artículo).
Que te han pegao un plantón más grande que las editoriales españolas con sus "cierres por falta de ventas" (un minuto de silencio).
Que tienes más callos que el mecánico de MazingerZ (para alguien que trabaje mucho).
Que tienes más peligro que el Duque de Feria haciendo de niñera (esto no es de manga).
Que estás más gastado que las sandalias de Marco (que se mata a hacerse "Amanos").
Que vas más salido que el tapón de la nariz del Duende Tortuga (D.Ball, simplemente).
Que estás más malito que Rei Ayanami. (que es como el pupas).
Que ligas menos que los tíos de Katsura (sólo al principio de las series).
Que duras más que un partido de Oliver y Benji (y que cualquiera de la selección de Japón).
Que tienes más cicatrices que Yamsha (D.Ball, el del bichajo azul ese, el del Púar).
Que estás más contento que Devilman en un episodio de los Teletubbies* (ver *"La Matanza de Texas").
Que tienes más dudas que Kyosuke (anda que si yo fuera él...).
Que tienes más entradas que el Vegeta (personas con alopecia).
Que eres más largo que las coletas de Sasami (¿sabrá lo que es la peluquería?).
Que tienes más hormonas que las tías de Katsura. (deportista ante el control de dopaje).
Que tienes más tocha que los de Escaflowne (o como quiera que se escriba).
Que estás más anoréxico que Totoro (aquí no me meto).
Que estás más contento que Pegaso con la Aramís Fuster (o con el tanga de Rappel).
Que estás más buena que Madoka vestida de Eva (yo me pido ser Adán...).
Que eres menos extenso que la lista de ventas de Norma (según ellos).
Que tienes más caraculo que Katsura.(¿lo pilláis? Aparte de que Katsura sea feo de cojones, sus dibujos tienen cara de culo).
Que triunfas más que Doraemon con una bragueta mágica.
Que pierdes más partidos que la selección de Japón.
Que dibujas mejor que el Toriyama (no es tan difícil, pillas la borrachera del pulpo, te dan papel y lápiz...).
Que vas más perdío que la madre de Marco.
Que eres más falso que el jurado del concurso de manga de la Hobby Consolas.

Bueno, hasta aquí he llegao. Me ha costao un güe... ¡ay! digo mucho, pensar todas estas frases, así que las disfrutéis, y si os gustan las leéis otra vez que pa eso están. Si aun con estas frases el dichoso adversario sigue dando la bara, o bien le pegáis un punch estilo **Noritaka** o bien lo dejáis porque es mejor Pokeinsultostrainer que vosotros. Me las piro Casimiro, pero no sin uno de mis chistes:

¿Cuántos Gokus hacen falta para pintar una pared?
Respuesta: Depende de la fuerza que los tires.

JA, JA, JA ¡Qué bueno! (espero que no me quede sólo riéndome con mi chiste). He dicho.

**Tortichan**
*tortichan@hotmail.com*

La opinión de Lázaro

# Cuando vio Mononoke Hime

Hace ya unos años que me pasaron **Mononoke Hime**. Un tiempo más tarde, el *Dr. Ego* (con quien pese a mis piques públicos me llevo bien porque tanto él como yo sabemos separar lo profesional de lo personal) me regaló la cinta subtitulada.

Pero lo hizo en malas fechas, y no pude verla porque tenía que estudiar. Para más *inri*, me la pidió un colega, y no volví a verla hasta hace unos meses (era alucinante, toda Albacete menos yo la había visto, ¡y encima con mi copia!). Para entonces, *Eduardo Gutiérrez* ya nos había dicho a *Mike* y a mí que la estaban doblando (aunque nos dijo que no lo difundiéramos, por eso publicamos que la emitirían a primeros de año pero no dimos datos concretos), así que decidí esperar a que la estrenaran en el cine.

Y, finalmente, llegó el día.

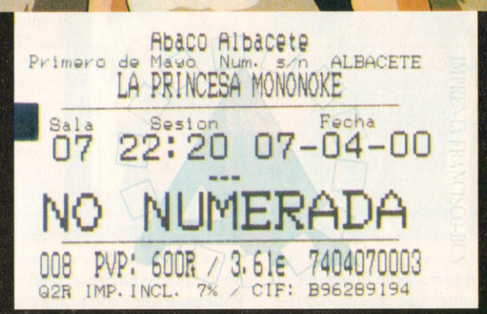
Invité a mi novia, y con cierto retraso fuimos al cine. Nos sentamos en un buen sitio, principalmente porque la sala estaba jodidamente vacía, y las pocas personas que había eran los frikis de Albacete. Es decir, gente que ya la había visto.

Esto no es malo, es bueno ver que la peña apoya al mundillo y va a verla pese a que ya se la sabe, pero el punto triste es que mi novia y yo éramos los únicos del puto cine que no la habían visto (resulta que luego llegó una familia que tampoco la había visto, aunque hablando con ellos al final me enteré de que se habían metido porque no sabían que era de dibujos animados. Que se habían equivocado, vaya).

Resumiendo, que fueron a verla cuatro gatos.

No puedo evitar ser pesimista en este punto. **Mononoke Hime** es una buena película, pero quizá no sea la mejor para una toma de contacto por parte de los "no iniciados", puede resultar demasiado asquerosa para un niño, por no hablar de que al final *Ashitaka* y *San* no acaban juntos, pecado mortal en una película "para niños". Para colmo, la publicidad no ha sido demasiada, y... bueno, qué os voy a contar que no sepáis ya. El caso es que me temo que no va a recaudar demasiado dinero, y eso va a crear el precedente que hacía falta para que no vuelvan a poner nunca ninguna.

Ojalá me equivoque, de verdad. Aunque últimamente un rayo de esperanza ha brillado con algunos e-mails que se han difundido diciendo que en algunos *rankings* de recaudación había aparecido en los puestos décimo e incluso sexto, pero los datos son demasiado dispares como para poder dar información confirmada. Lo dicho, que ojalá sea verdad eso de que está recaudando dinero.




Pero, pese a las apariencias, este no es un artículo depresivo y pesimista. Todo lo contrario, porque, poco antes del comienzo, mi novia me comentó: "es la primera vez que vengo al cine a ver una peli de dibujos japos". Abrí la boca para contestar y me quedé helado, porque, para mi vergüenza y mala publicidad del mundillo, porque pese a llevar diez años en esto y ser una de las personas que se pueden considerar privilegiadas, mi respuesta tenía necesariamente que ser: "yo también".

Evidentemente, yo ya había visto las pocas pelis que habían emitido en cine, pero había sido sólo a nivel muy local, nunca algo como esto, en cines de TODA España. Y creo que fue eso lo que me hizo darme cuenta.

Llevaba diez años en el mundillo, había visto muchas cosas, y había hecho muchísimas más. Había peleado, había protestado, había llamado por teléfono, había recogido firmas, había hecho publicidad y potenciado iniciativas. Pero nunca se había conseguido que una película japo se emitiera en toda España. Cuando tomé consciencia de eso... joder, me emocioné.

No estoy seguro de poder describirlo con palabras, pero estuvieron a punto de saltárseme las lágrimas. Si es que joder, era como la culminación de un sueño, por fin se le daba una oportunidad real al manganime, aquello por lo que llevaba luchando tanto tiempo.

Y por fin se había hecho realidad. Era increíble, los esfuerzos no habían sido en vano, se había conseguido algo, estamos ahí, existimos, todo lo que hacemos sirve para algo, ya sea en mayor o menor medida. Darse cuenta de eso fue algo alucinante. Ya digo, la palabra es emocionante.

Tras eso me dediqué, simplemente, a disfrutar con lo que es una buena película, y supongo que todos los demás otakus de España harían algo parecido.

Llevamos mucho tiempo peleando en unas condiciones totalmente adversas, creo que nos merecíamos el premio.

**Lázaro Muñoz**
*lazaro@aresinf.com*

# Como fue que me hice otaku

Hace poco compré el pasado número de Minami , me dispuse a leerla, pero antes le di una pequeña hojeada; y llamó mi atención el artículo de **Marmalade Boy** titulado **Sexo y Violencia**, la verdad es que me quedé impactada con semejante título y decidí leerlo primero que todo, así que empecé, y conforme iba avanzando la cosa me sonaba bastante, terminé de leer la sección completa y me dije: "tengo que contar mi anécdota de cómo entré a este mundillo"; ya , de seguro muchos dirán "¡Aaahhh...! ¿Pero qué nos irá contar esta "tía"? ¡¡ojalá valga la pena!"… Pues espero que sí, en realidad mi historia es algo fuera de lo común… ¡o por lo menos eso creo!

Primero que nada me gustaría comentar que yo no soy de aquí, la verdad es que soy mexicana y me vine a vivir a España hace unos 6 meses; el ambiente de allá a comparación con el de aquí es sumamente diferente, o al menos a mi parecer, pero no mucho con respecto "al mundillo". Hace tres años, yo no tenía ni la menor idea de qué significaba ser un otaku, con decirles que no conocía de qué traba la historia de **Dragon Ball** y mucho menos sabía que al cómic japonés se le llamara manga; en fin, llámenme tonta, pero no sabía ni cómo se llamaba *Son Goku* (en México *Goku* a secas…), sólo escuchaba a mis dos mejores amigos hablar todo el tiempo de un tal "Koku" (no… no leyeron mal, así es como yo le llamaba… -sin comentarios- ), y odiaba que se la pasaran hablando de dicho tema todo el día y sólo entre ellos. Para colmo de los colmos un día llegué a casa, entré a mi cuarto y, ¡cuál fue mi gran sorpresa, que me encontré sobre mi cama un álbum de pegatinas de **Ranma ½**!, inmediatamente puse cara de ¿¿qué rayos hace esto aquí?? Pegué un grito en el cielo y salí corriendo a la habitación de mi hermana, y ahí estaba ella, hojeando felizmente otro álbum igual al que yo tenía, en seguida le pregunté el porqué había un álbum del "depravado ese" en mi cuarto, ella sonrío y me dijo: "¡Ah, eso! Me los regaló *Andrea* y uno es para ti, ¿verdad que está genial?" A esto yo ya no pude contestar porque ni siquiera lo había hojeado, además me lo había mandado una buena amiga (más de mi hermana que mía…), por lo cual era un regalo y no lo podía rechazar. Esto marcó mucho en mi iniciación como OTAKU, ya que al tratar de llenar el álbum, empecé a interesarme en dicha serie, pero antes de que me decidiera a llenarlo, yo aún tenía dudas de si quería parecerme a todos mis amigos (la mayoría con los que me juntaba -y eso contando a mi hermana-, todos eran otakus… He aquí otro gran factor). Un día, en la escuela, me encontré con que en el pizarrón (alguien bromista, que aún no sé quién fue) habían escrito: "EL VIERNES FIESTA EN CASA DE JUDITH", para pronto, todos se apuntaron a la dichosa fiesta y no muy convencida decidí aceptar y hacerla. Llegó el viernes y mi casa era un verdadero "campo de concentración", yo estaba histérica y le gritaba a medio mundo, mis amigos otakus se metieron al cuarto de mi hermano mayor (el único que tenía tele en su cuarto) con pósters de **DBZ** , y se pusieron a ver la dichosa serie que la pasaban por el 6 a las 8:00 p.m. horas en las que mi hermano estaba a punto de llegar y si no los sacaba de ahí, habría "una carne asada de una pequeña niña inocente, que en ese momento prefería el harakiri antes que la regañisa que le darían", a eso sumémosle que los demás invitados estaban regados por todas partes y dejando todo peor que cuando se pelean *Akane* y *Ranma* en el dojo Tendo. Traté de contar hasta el 10 cientos de veces y ya no pude más... ¡¡¡AAAHHH!!! Entré furiosa al cuarto, les arrebaté los pósters de **DBZ**, apagué la tele y… y … (viene la parte más horrible y escalofriante de la historia…) y sin pensarlo dos veces… les "despedacé sus pósters de **DBZ**" (¡¡¡madre mía!!! sólo de recordarlo se me pone la piel chinita…). HUUMMM… Suspiré un poco aliviada, pero esto no duraría mucho tiempo: todos los que estaban en esa habitación se me quedaron viendo con una cara de miedo como si del Tercer Ángel se tratara. Cuando me di cuenta de lo que había hecho… ya era demasiado tarde, mi mejor amigo *Torruco*, dueño de los pósters, me odió durante varias semanas (y no es para menos (*NdL: Eso es discutible...*)), pero al final me perdonó porque comprendió que en ese momento no estaba en mis cabales.

Poco después de este horroroso acontecimiento, me prometí a mí misma que antes de juzgar a las series japonesas que veían mis amigos, primero me pondría a verlas para hacerme de un criterio más profundo o, mejor dicho, para juzgarlos por mí misma, así es como empezó todo, poco a poco me empecé a interesar más por estos temas, y en menos de lo que me imaginé llene el álbum de **Ranma ½** , no me perdía ningún capítulo de **DBZ**, **SM**, **R ½**, **Slayers**, **Pokémon**, etc., compraba de todo tipo de merchandise de mis series favoritas, además, le recompensé a *Víctor* su póster de **DBZ** con un montón de cosillas de dicha serie… y poco a poco me fui convirtiendo en una **otaku**, una otaku que en su tiempo no lo apreció en lo más mínimo… ¿ironías de la vida? No sé , pero sólo quiero aclarar esto antes de terminar con mi anécdota…

¡¿Quiénes rayos somos, o qué es lo que creemos que somos para juzgar a los demás?! No tenemos ningún derecho de criticar de manera infundada los gustos de los demás, cada persona… qué digo, cada ser humano, planta, animal, etc, somos diferentes, por lo cual pensamos diferente, y si realmente queremos vivir en una sociedad mejor, hay que empezar por respetar a nuestro prójimo, tanto en su forma de pensar, como en sus gustos, etc. Por mucho que estos difieran de nuestros pensamientos, porque es con él, y sólo con él, con quien formamos una sociedad, ¿o no? Y así como yo un día acepté que me había equivocado, que había juzgado mal, invito a la gente que no esté en desacuerdo con nosotros los otakus, que le den una… escuchen bien, no pido más que ¡¡UNA!!, una sola oportunidad al manganime, ya verán que no está del todo mal.

LES HABLA LA VOZ DE LA EXPERIENCIA...

**Judith Occelli Balhke** a.k.a. **ANDROIDE 18**
*androide-18@correoweb.com*



# El evangelio de la vida

Es curioso cómo a veces las cosas cambian cuando se les presta un poco más de atención. Estaba este otaku pasando a limpio la emisión que VÍA DIGITAL hizo de **SHIN SEIKI EVANGELION** cuando, al ver el último episodio, me di cuenta de cuántas cosas pretendía transmitir el episodio de marras y de cuántas cosas la serie había intentado comunicamos. Pero antes de seguir quiero decir que este artículo no pretende ser un cargante alabo a **EVANGELION** o un ataque a las opiniones de otros; este artículo pretende hablar de las reflexiones que un anime me ha provocado (y por H o por B, este anime es **EVANGELION**) También quiero matizar que este artículo esta muy influenciado por lo que me ha ocurrido es este mes; sea como sea, el artículo es así y así lo he escrito.

Como dice *Pedro Guerra*: "Todos tenemos algo escondido, y yo como todos tengo lo mío". Esto es que escondernos y protegernos de los demás queda tras los muros de nuestra personalidad y aptitud; nuestros miedos, amores y conflictos se cubren de gruesas capas que impiden que estos "secretos" afloren. Lo malo es que junto a estos "secretos" está el alma, el corazón en definitiva, el ser emotivo. Y este ser emotivo se ve aplastado y presionado por esas barreras que ponemos. Así, las personas no crecen, no mejoran y dejan de existir en ciertos aspectos de la vida. Estas barreras son el CAMPO AT de **EVANGELION**; protegen a nuestra esencia del supuesto daño que el mundo puede hacernos. Pero ocurre que somos seres sociales, el hombre se desarrolla al relacionarse con otros hombres y el alma en esa relación se enriquece (a base de dolor y alegrías, de golpes y besos). Así que hasta que no tiramos esas barreras, a costa de mucho dolor y esfuerzo, no somos capaces de crecer, de pasar de ser un individuo a ser un ser social pero individual. Pasar de ser un elemento aislado a ser un elemento único de un conjunto es difícil y duro, es ser sincero con uno mismo y con los demás (así se ve en el juicio a *Shinji*).

Pero no podemos aspirar a mejorar si no somos los que damos los primeros pasos. La pasividad y el anhelo no nos dan nada; el valor para ser sincero es lo que nos mejora y hace que todo nuestro área social (nuestras relaciones y nuestra vida) mejore y se expanda (¿os suena cierta escena del final de EVAN...?), que sea clara, abierta y positiva.

Sí, ya sé que ser sincero es, a veces, hacerse daño al principio, pero luego todo está más claro.

**LordC**

PD: Dedicado a todos los frikis y otakus

# No l'ontiendo

Ante todo quiero empezar diciendo que respeto todo tipo de gustos en lo que al manganime se refiere, así como actitudes con respecto a éste, pero, realmente, hay cosas que por mucho que intente encontrarles la lógica, no las entiendo.

Empiezo por el caso más curioso de todos. Tengo un amigo al que le encanta **Saint Seiya**. Sin embargo dice odiar el manga en general, sin darle ni siquiera una oportunidad (*Lázaro*, y luego te quejas de los dragonbabosos). Por ejemplo, odia **Dragon Ball** únicamente porque el protagonista tiene cola, y no le gusta **Slayers** porque los personajes tienen los ojos demasiado grandes (y eso que le encanta la fantasía heroica). Es tal su afición por **Saint Seiya**, que dice que para él no es manga, que no tiene nada que ver ¬_¬.

Por otra parte, hay gente que me ha comentado que no le gustaba el manga de **Kimagure Orange Road** porque tenía un dibujo muy malo (¡herejes!), pero que sí le gustaba la serie de anime. No acabo de comprender este punto de vista. Si lo que más gusta de una serie suele ser su carisma y el argumento, cómo puede a alguien dejar de gustarle la misma historia (incluso me atrevería a decir que está mejor contada en el manga) sólo por el dibujo. Vale que los diseños de *Akemi Takada* sean auténticas obras de arte (¡*Ayukawaaa*!), pero sigo pensando que una serie no es buena ni mala sólo por el dibujo. Y encima, estas mismas personas me llegaron a decir que el dibujo de **City Hunter** estaba muy pasado, que no era todo lo bueno que debía por tratarse de un manga de 1985. ¿Es solamente cosa mía o *Tsukasa Hojo* es uno de los mejores dibujantes del panorama del manganime tanto actual como de aquella época? Sinceramente, pienso que los dibujos de **City Hunter** son excelentes, incluso ahora. Entonces, para este tipo de personas, todos los clásicos deben ser una basura. Como ya he dicho antes, no entiendo esta postura.

Yo mismo me podría culpar por haberme negado a leer un tomo de **Record of Lodoss War: La dama de Falis** argumentando que no me gustaba el dibujo. Aunque mis auténticas intenciones eran dejar con un palmo de narices a ciertas personas (yo me entiendo). Pero ese manga sí que lo he leído (otra cosa es que **Lodoss** me aburra).

En definitiva, quizá sean cosas mías y esto sea lo más normal del mundo, o tal vez mi intelecto es más limitado de lo que creía y no llego a comprender cosas evidentes, pero yo, no l'ontiendo.

**Shion**
*shion_kun@hotmail.com*

Iniciamos, un mes más, nuestro pequeño foro de debate con un tema que seguro agradará a muchas... ¡¡ homosexualidad en el manganime !! Seguro que alguna vez os habéis dado cuenta de la gran cantidad de personajes gays o lesbianas que pululan por nuestras apreciadas series japonesas. Y que conste que no sólo me refiero al yaoi, hentai o yuri , sino a todo el manganime en general. "Un verdadero ejemplo para el resto del mundo", podríamos pensar. Pero, ¿a qué se deberá realmente la amplia presencia de la homosexualidad en estos productos nipones? Sin más preámbulos, levantamos la sesión... (por cierto, en esta ocasión el debate ha sido realizado en diversos canales del IRC, ¡¡gracias por la colaboración y el interés mostrado!!).

# Homosexualidad en el Manganime ¿Apertura de mente de Japón o dar la nota para vender más?

Empezando por que es un tema que no toco, creo que mi opinión no será la más acertada (*NdP: Te equivocas. Toda opinión es interesante e igual de válida*), pero allá vamos. Como todo lo que se publica en manga o anime, se trata de un género más con su público y su mercado. No se puede hacer la vista gorda hacia una cuestión como es la liberalización sexual del individuo, ni siquiera en culturas tradicionalmente cerradas como la japonesa.

Así que, en ese aspecto, sí que se trata de una apertura de mente de la sociedad japonesa. Por otra parte, si explorando ese filón se obtienen suculentos beneficios, creo que ya tienes la respuesta. Es una parte de lo primero y parte de lo segundo. Apertura de mentalidades que, además, genera beneficios. ¡Así cualquiera se acostumbra a ser tolerante y progresista!

**Josep Albors Gimenez "Hastur". Muro (Alicante)**

Tiendo a considerar pues, que el uso de personajes homosexuales en el anime es porque en el fondo, al público japonés (y al de aquí también) le gustan los arquetipos de "homosexual/gracioso" o "homosexual/serio y misterioso". Por tanto, no creo que la proliferación de éstos sea debido a que en Japón sean más liberales que aquí, sino a que simplemente ya están más acostumbrados a ellos.

**Rubén Solera "Rubeus". San Adrián de los Besos (BCN)**

Posiblemente se trate de ambas cosas. Japón posee corrientes muy innovadoras que buscan expresarse en todo tipo de medios y, dado que son unas corrientes entre la juventud, el manganime es un buen método.

De todos modos, la presión de las editoriales y cadenas televisivas para convertir el producto en algo vendible puede estar ayudando mucho al tema. Ya se sabe, el morbo de los temas polémicos está muy solicitado entre todo tipo de gente, y los otakus no son una excepción. Si no mirad el típico OVA hentai y verás.

Hoy en día, es difícil distinguir entre apertura sincera o el uso comercial del morbo, en lo que se refiere a medios de comunicación, pero si sirve a un propósito útil y positivo... ¿qué más da? La homosexualidad, al fin y al cabo, es una tendencia más y, personalmente, lo que más me gusta del manganime es su realismo, lo cerca que está de los problemas y sus visionadores y lectores.

Con el manganime puedes aprender, obtener una respuesta a tus preguntas que no te atrevías a formular a otra persona, todo ello de forma amena y divertida. ¿Qué más podemos pedir?

**Zeruel (se olvidó de dejar sus datos)**

Por lo que a mí respecta, más que una mayor apertura de mente de los japoneses (que sí la tienen), la mayor presencia de temas que podríamos considerar "tabú" en los mangas se debe a que ellos ven el cómic como un medio válido para tratar cualquier tema. En cambio, en el resto del mundo, el cómic sigue siendo una afición para niños, o en su caso, para mentes inmaduras. Un libro sobre homosexualidad puede ser un best-seller, un cómic sobre lo mismo, un escándalo. Bravo por los japoneses; si han conseguido que esto no pase en Japón y si encima pueden sacar dinero, mejor que mejor.

**Guillermo March "Snapo". P. de Mallorca (Baleares)**

***Estadísticas***:
Este mes estoy sorprendido. La mayoría de los otakus encuestados admiten que la presencia de la homosexualidad en tantas series se debe, sin lugar a dudas, a una apertura de mente de Japón. Sin embargo, a la vez se admite que esta tendencia sexual produce cierto morbo y el morbo vende (¿habéis visto "**Gran Hermano**"?), con lo cual se convierte a la vez en un reclamo económico. Empate.

Como curiosidad de este mes, destacar el que no me hayan echado de ningún canal del IRC (a ver si somos más tolerantes en estos sitios... ¬_¬U (*NdL: Pides imposibles, el canal #Manga es uno de los mejores exponentes de intolerancia y estupidez/incapacidad de moderar algo que he visto en mi vida, y he visto mucho*)) y que las opiniones en esta ocasión son, al 100%, de chicos.

***Conclusión***:
Japón, un país en el que se funde armoniosamente la modernidad con lo tradicional. Un país en el que se puede utilizar la tolerancia (poniendo como ejemplo la homosexualidad) incluso siendo rentable. Esa es la conclusión generalizada que personalmente saco de este debate. Bueno, y digo yo... ¡¡en España también se hace!! En "**Al Salir de Clase**" hay un homosexual, que ¿casualmente?, es uno de los que más sufren. Incluso hay una serie donde el prota es gay "**Tío Willy**"... y seguro que me olvido de alguna otra. Pero claro, los japos lo hacen en dibujos y eso influirá negativamente en los niños. Ignorancia y xenofobia al poder...

***Debates de otros meses***:
Veo que habéis tomado nota y que seguís mandando vuestras aportaciones a debates de otros meses. Aquí tenemos una muy buena opinión sobre el debate de "guión-dibujo", disfrutad.

Si sólo quiero un buen dibujo, nada mejor que un libro de ilustraciones; si lo que quiero es únicamente un buen guión o argumento, me leo una obra teatral o una novela. Un cómic, o manga, como prefiráis llamarlo, ha de poseer una calidad equilibrada en ambos aspectos.

**Eva Penedo. Vilagarcía de Arousa (Pontevedra)**

***Cuestiones Generales***:
Os habréis extrañado al ver que el debate de este mes no correspondía con el "próximo debate" que anunciamos el mes pasado. Esto se debe a que, debido a que una revista no se hace en cuatro días, los temas propuestos serán tratados de dos en dos meses. De este modo, el debate del próximo mes será el anunciado el mes pasado, y el que se propone este mes saldrá dentro de dos números.

Así que, lo de la colaboración vía IRC ha sido una excepción para poder seguir esa pauta de publicación, pues la colaboración de esta sección sois vosotros, lectores, que con vuestras cartas o e-mails nos debéis hacer llegar vuestras opiniones durante el mes en el que sale la revista. Espero no haberos rallado demasiado con esto. ^_^U.

***Próximo Debate:***
**¿Dejaríais que vuestros hijos vieran cualquier Anime?**

Bueno, eso fue todo por hoy. Espero haber conseguido entreteneos un poco y no aburriros como los shows patéticos que se montan en ciertas televisiones, poniendo como excusa que son debates que se basan en el diálogo y que, encima, son culturales. Y así va el mundo.... ¡Hasta la Próxima! ¡Ah!, no os olvidéis de COLABORAR.

**Paco Benítez Nieto "Pakouji"** - *X6234124@fedro.ugr.es*





# Pokémon

Bienvenidos un mes más a la sección de la serie de series, la que rompe todos los récords habidos y por haber, y para este mes toca hacer un breve repaso de la serie hasta ahora.

Aunque antes corregir un par de errores que se colaron en la actualización de la guía de capítulos del número anterior. Para empezar, no es *Profesor Ivy*, en masculino, sino *Profesora Ivy*, en femenino. Y después, en el comentario del capítulo 91 me descuidé y dije que era *Tracey* quien informaba a *Misty* de que *Psyduck* estaba a punto de evolucionar por tener la cola rosada, mientras que en realidad es *Marina* quien lo hace, perdón por el descuido. Además, también decíamos que no sabíamos cómo habían traducido en España al GS Ball (de Gold y Silver, oro y plata respectivamente y presumiblemente el punto de conexión de una nueva saga o incluso serie con los nuevos pokémon de las versiones Gold y Silver (valga la redundancia (estamos trabajando como locos para conseguir en exclusiva a esos nuevos pokémon, en cuanto consigamos algo os lo haremos saber))), pues bien, finalmente lo han dejado tal cual: GS Ball.

¿Por qué se producen esos errorcillos? Pues porque, muy a mi pesar, no podemos ver todos los capítulos para hacer la crónica, ya nos gustaría a nosotros, pero los capítulos que nos mandan son muy pocos y a veces tenemos que recurrir a terceras personas para que nos cuenten de qué iban los capítulos, por eso de vez en cuando puede que haya ligeros fallos, pero siempre serán mínimos y no alterarán para nada la trama principal.

Bien, ya tenemos en España el nuevo opening, para el cual han tomado como referencia no el cambio de sagas (de la Liga Añil a la Naranja) sino la despedida de *Brock*, todo un detalle dada la poca trascendencia que en principio se dio a este abandono del grupo (y que ha ocasionado bastantes quejas de ciertos sectores de aficionados que alegaban que la despedida de algunos pokémon ha sido bastante más sonada, por no hablar del adiós de *Butterfree*, épico donde los haya).

Desgraciadamente, también está a punto de terminar la nueva tanda de episodios, y nos dejará con la intriga de los poderes de *Togepi* (los rumores dicen que evolucionado es tan poderoso como el mismísimo *Mewtwo*), si *Charizard* finalmente está dispuesto a obedecer a *Ash* o, mucho más relevante, si *Ash* consigue vencer a toda la Banda Naranja y puede así participar en la Liga Naranja. Pero tranquilos, que estamos en contacto con el equipo de doblaje y estaremos atentos a cualquier cambio o novedad que pueda producirse.

Además, este mes también quiero publicar una colaboración recibida, recordando que esta sección está abierta a sugerencias, cambios y por supuesto colaboraciones, ahí va:

*Bueno, allá vamos... Primero quería hablar de la película de Pokémon (qué mal que queda por dios), no, tranquilos, no le iba a poner un cero patatero como todos los críticos de cine, ni siquiera me iba a preguntar: "¿la lucha es la vida?"*
*Personalmente a mí me ha gustado, es como un capítulo más pero a lo grande. ¿Puntos positivos? La animación, las palomitas, el sonido, los detalles para el aficionado y la historia, sí, la historia. Pero claro, muchos esperaban un gran combate donde se mataran unos a otros y Mewtwo cayera abatido por el rayo eléctrico del super-piruli-pika-guay. Aún gustándoles Pokémon van diciendo: "vaya mierda de película", y si estos aficionados, que son el 40% de la gente que ha visto la película (qué malosson mis cálculos), han quedado decepcionados, además de los críticos que asesinarían y quemarían la peli, que serán el 5% , difícil veo la llegada de Revelation Lugia, también llamada "The Apocalipsis" (o como se diga).*
*¿Puntos Negativos? (ehh pillines) Pues las flipadas Mr. Pikachu VS Golem, Pinsir y Venomoth; salen a escena y va Pikachu... itrrrsssz! Vamos, a Golem de Tierra un ¡Pikachu! Otro aspecto negativo es la batalla múltiple, no la voy a explicar pero está pésimamente hecha, y por último los sentimentalismos del final, esos de "así no deben luchar los Pokémon", puagh.*

***Narev***

Pues esto era, una opinión interesante, aunque debo decir que no coincido en lo de el éxito de la película, y creo que la emisión de dicho segundo film está más que asegurado, aunque todo puede ser...

¡Hasta el mes que viene!

**Entrenador Pokémon Billykote**

# TÓCALA OTRA VEZ, YOKO

"- Al próximo que le oiga hacer una crítica de anime, más le vale tener su entrada de *Mononoke Hime* en el bolsillo."

*El Camino Perdido del Otaku*

Apesar de estar en Semana Santa cuando escribo esto, o quizás precisamente por ello, no es normal que escuche saetas o música sacra en mi casa. Una gran parte de mi discoteca se compone de CDs y cassettes de música de anime. Son muchas las horas que me paso escuchando temas pertenecientes a mis series favoritas y a otras que no lo son tanto. La música tiene sentido en sí misma, independientemente de la serie a la que pertenezca y para la que fuera compuesta en algunos casos.

Por supuesto, tengo mis favoritas. Cuando las grabadoras de CDs, vulgo "tostadoras", aún no eran frecuentes, llenaba cintas y cintas de música de anime. La serie estrella fue **KOR**, claro; pero a medida que iba comprando mas música vi que había mucho por conocer. Hoy os presento mi colección particular:

**Kagami no Naka no Actress (KOR)**: el número uno de mi top desde siempre. Aunque si lo pienso fríamente hay canciones de **KOR** que me gustan más, es ésta la que simboliza para mí todo lo que representa esta serie. Al oírla me acuerdo siempre de las sensaciones que me inundaban esas mañanas, pegado al televisor. Cuando paladeaba nombres extraños... *Madoka... Matsumoto... Takada...* Como dice alguien por ahí, ojalá olvidase que la he visto, porque así podría descubrirla otra vez.

**Zankokuna Tenshi no Teese (Evangelion)**: la querida canción de "movirrecor". No soy ni mucho menos un fanático de la serie, pero esta canción me puede. Veo las imágenes del opening una y otra vez. Se me pone la carne de gallina al ver mezclados a los personajes... Y sobre todo, se me aparece la foto donde están *Ritsuko*, *Misato* y *Kaji* cuando eran jóvenes y confiados... ¿quizás porque yo mismo tengo una foto muy parecida?

**Ai Oboete Imasu ka? (Macross)**: si *Minmay* podía barrer ejércitos sólo con su voz, ¿cómo resistirme yo, pobre mortal? Cuando todavía creía en las Guerras Robotech y en la protocultura, el sonido de su voz hacía que mi imaginación volase y viera Valkyries disparando, naves ardiendo... y a *Rick Hunter* haciéndole un guiño a *Lisa*.

**Eternal Wind (Gundam F91)**: más que ninguna otra de todas las canciones de **Gundam**, y mira que son, es ésta, el ending de una película casi desconocida, la que provoca en mí sentimientos más intensos. Y es vergonzoso el confesar que consigue que se me salten las lágrimas: hace que vea gundams, naves, disparos y explosiones... pero también veo a l@s pilotos despidiéndose de sus parejas, soldados que mueren sin casi darse cuenta, hij@s que rezan por que sus padres vuelvan... La guerra no es tan bonita como algun@s la quieren pintar, desde luego.

**Tatakae Otakin (Otaku no Video)**: no es por la calidad de la canción, desde luego, por lo que atesoro ésta. Es por lo que significó en su momento. En un instante casi mágico pareció que nosotros íbamos a ser los *Kubô* de la cinta e íbamos a crear algo de, para y por los otakus de España (con perdón). Cantar o berrear esta canción era como decir: estamos aquí y venimos para quedarnos... Lamentablemente, el instante pasó.

**Voices (Macross Plus)**: simplemente, me parece la canción de anime más bonita que conozco. Es tremendamente evocadora, con una música que invita a soñar. No conozco a nadie, y no hablo sólo de otakus, al que no le guste. Su autora es la incomparable *Yôko Kanno*, quizás la mejor músico japonesa de la actualidad.

Esta es una pequeña parte de mi lista, claro está; cada un@ puede tener sus gustos. Pero sinceramente creo que casi tod@s la podríais firmar sin muchos problemas... ¿O me equivoco? Ya me diréis.

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

**Manuel "Kimagure" Ortega** (a.k.a. **Curro**)
*curro2@wanadoo.es*





*Todas lo son, pero...*

# Mi opinión es más respetable que la tuya

Si hay algo que siempre me ha sorprendido del mundo del manganime es la rapidez que tiene la gente para pontificar... digamos "dar lecciones" sobre cualquier cosa, tema o asunto. Bueno, también me asombra la manía que hay para tomar como una ofensa personal cualquier juicio de valor que se haga. Ahora estoy recordando lo de "Nadie se mete con dios **Evangelion**", que leí en la **Minami** de hace unos meses (¿ves como me leo la revista, *Lázaro*?) pero eso lo dejaré para otra ocasión [si es que no lo he hecho ya] porque me pongo malo de sólo recordar la frasecita.

Bueno, volvamos al tema principal. Da igual de lo que se esté hablando, ya sea de la cuarta serie de **Slayers** -que NO existe, por cierto-, la producción de *Yoshihisa Tagami* (el de **Grey** y **Horobi**... sí, cosas de la edad de piedra), la técnica de animación del *Estudio Ghibli*, la profesionalidad de los dobladores-actores de voz-"seiyûs" españoles <con perdón> o la repercusión de la batalla de *Sekigahara* (1600 d.C.) en la economía de Castilla la Mancha. Pues eso, que no importa cuál sea la cuestión, siempre hay alguien que está dispuesto a "enseñar a las masas ignorantes".

Lo peor es que la mayoría de las veces el tal iluminado (o la tal iluminada) se cree realmente que está llevando a cabo una labor "evangelizadora". Claro que no es menos cierto que casi siempre a esas "masas" les importa tres pimientos que les iluminen o no, pero no por eso el problema deja de existir.

Sí, lo sé, lo sé. Por mucho que quiera disimularlo en realidad me estoy refiriendo más a la gente de las revistas que a las (y los) otakus "de a pie", por decir algo. Claro que esta maní a se da en todos los niveles, pero es en las revistas donde se nota más, quizá porque la cantidad de gente que puede leer lo que uno ha escrito es mucho mayor que en un simple fanzine o foro de opinión de internet.

Reconozco que colaborar en una revista supone un subidón para el ego de aquellos que escribimos. De repente adquieres un lugar desde el que le puedes gritar al mundo todo lo que te apetezca. Y, sobre todo, una relevancia en especial que antes, cuando simplemente eras un/a aficionado/a más, no tenías, aunque no se haya producido ningún cambio entre el "antes" y el "ahora".

Lo digo de verdad, de vez en cuando tengo la impresión que cuando alguien escribe, todo solemne, "A mí me gusta XXXXXX", o, por el contrario: "ZZZZZ es una basura", estuviese esperando que los que le rodean se arrodillaran ante él (o ella) "¡Oh, tiene razón! ¡Qué equivocados hemos estado hasta ahora! ¡Deja que nos convirtamos en tus discípulos". Bueno, tal vez no ocurra exactamente eso, pero si no es verdad, se le parece bastante.

No, no puedo dar nombres, no me tiréis de la lengua (y dejad de pensar en *Lázaro*, que por esta vez no va por él (*NdL:* ¬_¬*U*))... No puedo dar nombres porque lo cierto es que todas las personas que conozco, empezando por mí mismo, suelen caer en este defecto. Por si os interesa saberlo, en mi caso, que para algo soy el que escribo, reconozco que hablando de ciertos temas [**Gundam**, *Mitsuru Adachi*, **Koko wa Green Wood**, etc.] mi objetividad disminuye hasta niveles preocupantes.

Qué se le va a hacer, todos somos humanos y alguna vez que otra, nos comportamos como si estuviéramos en posesión de la verdad absoluta, como si fuéramos el Papa de Roma hablando "ex-cathedra" (cuando no puede equivocarse, vamos).

Cierto que ésta es una tentación casi imposible de resistir. Al fin y al cabo, estando donde estamos, siempre se nos va a pedir que expliquemos lo que nos parece tal cosa o tal otra y confundir nuestra opinión con LA verdad es tan, tan fácil...

De hecho, si me pongo negativo puedo llegar a decir que la objetividad en el mundo del manganime es prácticamente imposible. Por mucha gente que este convencida que XXXXX (**Marmalade Boy**, *Masakazu Katsura*, **Dragon Ball**, **Rurô ni Kenshin**, **Pokemón**, *Osamu Tezuka...*) es bueno, siempre habrá un amplio grupo de personas que piense lo contrario y a ver quién les convence de otra cosa.

Otro asunto sería si tendríamos derecho o no a convencerles.

En realidad simplemente pensar eso, que tenemos que cambiar a la gente de lo que cree, es la peor consecuencia que puede originar la falta de objetividad. Pensadlo bien, En algunos momentos parece como si los otakus; ya sean de la variedad "otakuguays", "incultotakus", "frikis" o la que sea (*ése* ha inventado alguna categoría distinta desde los últimos cinco minutos?) estuvieran, perdón, estuviéramos en posesión de la verdad. Es decir: sólo lo que a nosotros nos gusta es "bueno" y, por tanto, aquello que nos desagrada es "malo". Si compartes mis gustos eres "listo"; si no, eres "tonto". Por supuesto, podremos llegar a "tolerar" que alguien no opine igual que nosotros, pero sólo porque hay que ser "tolerante". Claro, tampoco es culpa del "otro" que, pobre, haya nacido con tan poco seso como para no compartir nuestros gustos.

Da miedo ver hasta dónde se puede llegar partiendo de una frase tan tonta como "mis opiniones son más respetables que la tuya". Menos mal que nadie cree eso ¿verdad?

Bueno, mejor no me respondáis...

**Jaime Ortega**
*kgw@ole.com*

# JET LI

## De la competición al cine

*Jet Li* (su nombre chino es *Li Lian Jie*) nació el 26 de abril de 1963 en Liaoning (Shenyang) pero cuando a los dos años murió su padre, él y su madre se mudaron a Heibei (Beijing).Una vez allí ingresó en la escuela primaria de Changjiao, que tenía por costumbre enviar durante las vacaciones a sus alumnos al instituto de educación fisica, y se repartían según especialidades, siendo unas mil personas en cada especialidad. Pero la dureza de los entrenamientos hacía que acabaran siendo, al final del curso, unos 20. *Jet Li* se ganó su puesto en el de wushu y empezó el nuevo curso estudiando por las mañanas y entrenando wushu por las noches bajo la tutela del prestigioso maestro *Wu Bin*.

A los nueve años, en 1972, *Li* participó en el primer campeonato de wushu en China y allí ganó el máximo premio, el galardón a la excelencia. Tras esto, en 1974 entró en el equipo nacional de wushu, estando durante toda la semana internado en el centro de entrenamiento, y yendo a casa los fines de semana, en los que tampoco dejaba de entrenarse. Sus entrenamientos en la escuela se basaban en 8 horas diarias con breves descansos para comer y dormir, pero aun así, a veces estos entrenamientos se alargaban.

A partir de aquí *Jet Li* empezó a hacerse un nombre dentro del wushu, ganando todas las competiciones a las que se presentaba, incluyendo los campeonatos nacionales de wushu y los juegos deportivos nacionales. Y empezó a unirse a los viajes de exhibición del equipo nacional al extranjero, llegando a hacer una exhibción en la Casa Blanca delante del presidente *Nixon* (ese vídeo es muy gracioso, verlo tan pequeño ^-^). Un lugar muy visitado por el equipo era Hong Kong, donde unos productores se fijaron en algunos artistas marciales para llevar a cabo un ambicioso proyecto, que no se llevaría a cabo hasta 1981. El proyecto se trataba de enseñar a la gente el auténtico kung fu, sin trucos, así que hicieron **Shaolin Temple**; película ambientada en la historia de los 13 monjes shaolin que salvaron al emperador *Tai Zhong*. Dicha película fue filmada en el reconstruido templo Shaolin de Henan, y tenía como protagonista a *Jet Li*.

Esta película tuvo tanto éxito que no tardaron en hacer dos secuelas (de las que tenemos la tercera en España bajo el título de **Las artes Marciales de Shaolin**). Y aquí empezó la carrera artística de *Jet Li*, en la que ha protagonizado a grandes héroes de la historia china como son *Huong Fei Hung* (en la saga **Once Upon a Time in China** de las que tenemos la primera y la última en nuestro país ¬¬) o *Fong Sai Yuk*, así como un remake de la conocidísima **Fist of Fury** de *Bruce Lee*. De esta forma *Jet Li* se ha consolidado como uno de los mejores actores de Hong Kong (creo que digo esto de todos los actores de Hong Kong...) siendo requerido en Hollywood, primero para hacer de malo en **Lethal Weapon 4** y ahora en su última película **Romeo Must Die** estrenada el 22 de marzo en Estados Unidos y que esperemos ver pronto por aquí (en Francia la estrenan en junio, así que supongo que no tardarán mucho...). Entre sus futuros proyectos en EE.UU. tenemos una supuesta película sin conocer aún con la Disney (¡¡DIOXX!!¡¿POR QUÉÉÉ?!), y (agarraos) un papel entre los protagonistas de **Matrix 2** y **3**; también tiene un proyecto de hacer una película de **The Green Hornet** (la serie que protagonizaba *Bruce Lee* en EE.UU.) en el papel de *Kato*, y una llamada **First King**, una producción sobre guerreros de la dinastía Qin contra soldados modernos (sí, yo tambien flipo). Ya como proyectos lejanos y sin asegurar encontramos su posible aparición en **Star Wars: Episodio II** como *Bobba Feet* (que se quite el casco, que si no no me creo que es él), **The Professionals**, un remake con *Jackie Chan*, *Chow Yun Fat* y *Michelle Yeoh* (demasiado bonito para ser verdad); un film dirigido por *Tarantino* remake de **The Big Boss** de *Bruce Lee* (pero cómo le gusta hacer de *Bruce* ¿eh?), una segunda parte de **Black Mask**, y una supuesta aparición en **Martial Law** como villano opuesto a *Sammo Hung* (después de ver allí a *Walker*... snif...), y una supuesta versión real del cómic de Marvel **Sang Chi** llamada **Master of Kung Fu**. Repito que estos últimos sólo son rumores, aún por confirmar.

Esto se acaba aquí por ahora, ¡nos vemos el mes que viene!

**Bruce Lee**

**Filmografía**

1982 Shaolin Temple
1984 Kids From Shaolin
1986 Martial Arts of Shaolin
1986 Born to Defence
1988 Dragon Fight
1988 Abbot Hai Ten
1988 Dragons of the Orient
1989 The Master
1990 Once Upon a Time in China
1991 Once Upon a Time in China 2
1992 Once Upon a Time in China 3
1993 Swordsman II
1993 Fong Sai Yuk
1993 Fong Sai Yuk II
1993 Last Hero In China
1993 Kung Fu Cult Master
1993 Tai Chi Master
1994 New Legend Of Shaolin
1994 Bodyguard From Beijing
1994 Fist Of Legend
1994 Shaolin Kung Fu
1995 My Father Is A Hero
1995 High Risk
1996 Dr. Wai In The "Scriptures With No Words"
1996 Black Mask
1997 Once Upon A Time In China & America
1998 Hitman
1998 Lethal Weapon 4
2000 Romeo Must Die





# SAKURA MAIL

## Siguiendo la "Fórmula Katsura"

Doble ración hentai este mes para celebrar que recientemente Manga Films nos ha sorprendido con el lanzamiento de esta obra del conocido autor hentai *U-Jin*.

En sólo 3 cintas (con 4 capítulos por cinta, toda una agradable novedad), y bajo el sello de Anime Video, Manga Films nos ofrecerá entera esta historia (cuyo título original es **Sakura Tsuushin**) en la que el típico joven pringado de tantas historias hentai "soft" como **Video Girl Ai** o **Angel** se las verá y deseará para ligarse a un pedazo de hembra mientras ignora una y otra vez los constantes ofrecimientos de quien de verdad lo quiere.

Como puede verse, la historia no es nada del otro jueves. *Toma Imaba* es un joven de 18 años que va a Tokyo a pasar los exámenes de ingreso en la universidad; sin embargo, la noche de antes una hermosa joven se presenta en su habitación alegando que forma parte del "servicio". *Toma*, todavía virgen, decide tras un duro combate consigo mismo no hacer nada con ella y la echa de muy malas formas sin entender que era una broma ni mucho menos reconocer a su prima, *Uraba Kasuga*, quien al parecer está enamorada de él desde que se vieron por primera y última vez hacía seis años, y que quería de esta forma tan poco habitual animarlo cara a sus exámenes.

Entre lo cardíaco que se pone por esta visita y que en realidad no había estudiado mucho, *Toma* suspende los tres exámenes a los que se presenta, aunque el conocer a *Mieko Yotsuba*, un monumento de tía, le hace decidir ir a Tokyo de nuevo para empezar a prepararse el examen del año siguiente. Por supuesto, en ningún momento le dice a *Mieko* que ha suspendido, ya que ésta alega que lo único que le pediría a su novio es que fuera de la prestigiosa universidad a la que ella va (profunda, la chica). Y, como no podía ser de otra forma, su estancia es en casa de su prima, convenientemente sola por esas pequeñas casualidades de los manga.

Es inútil avanzar más en la trama, os la podéis imaginar: *Toma* haciendo el capullo por ligar con *Mieko* mientras *Uraba* cumple su papel de tía subnormal que lo hace todo por amor sin que el chico se entere de nada porque como ya hemos dicho es el estereotipo de pringado absoluto.

Es decir, que se demuestra que el "*Esquema Katsura*" sigue funcionando: un guión mínimo y no necesariamente bueno que permita enseñar una suficiente ración de tetas y culos. Y esto es lo que nos encontramos en **Sakura Mail**, una historia lenta y ligeramente aburridilla en la que cada dos por tres veremos a *Uraba* enseñando bien sus tetas bien su culo gracias a que tiene unas ideas un tanto "particulares" sobre cómo animar a la gente, o al menos a su primo. Y encima no mucho, ni siquiera demasiado a menudo. Para colmo, la animación dista de ser perfecta, y la casi inexistente banda sonora no me ha convencido lo más mínimo.

En la parte buena, decir que no es el hentai típico en el que de golpe y porrazo los personajes se ponen a fornicar porque sí, básicamente hay historia, pero ya digo, ésta parece sacada de un manga de *Katsura*, está sólo para justificar y dar una conexión a las situaciones forzadas e irreales que dan pie a que se enseñe la carne.

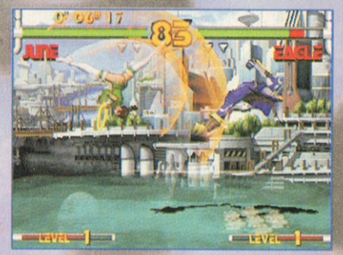
Resumiendo: si te gustan las buenas historias, ahórrate el dinero; si te gustan los pasteles romanticones intragables que además tienen su ración de tetas y culos, **Sakura Mail** es tu obra.

**Matsuyama**

**Hola a tod@s, aquí estamos un mes más en la sección de videojuegos, sección que os recuerdo que está abierta a sugerencias, críticas y colaboraciones. ¡Espero vuestras propuestas!**

**Raúl Javier Márquez (ohtakiu@ teleline.es)**

# PLASMA SWORD



Llega un nuevo juego de lucha de Capcom para la grande de Sega, **Plasma Sword**, la secuela de **Star Gladiator**.

La verdad es que este juego no está a la altura de los demás juegos de lucha para Dreamcast como pueden ser el **Soul Calibur** o **Dead or Alive 2**. La estructura del juego es semejante a la de **Soul Calibur**, es decir, lucha 3D uno contra uno en un escenario limitado, pero no se acerca ni de lejos a la calidad de este último.

El argumento es el de toda la vida: un ser muy muy malo con poderes muy muy grandes ha reunido a los mejores luchadores de la galaxia para combatir en un torneo e imponer su tiranía tras derrotarlos. Como siempre, aparece un héroe solitario que consigue vencerlo y traer la paz a la galaxia.

En cuanto al sistema de lucha, decir que no aporta demasiado, con un estilo demasiado parecido al hiper-copiado sistema de movimientos de la saga **Street Fighter**. Quizás destacan los *plasma attacks*, ataques especiales espectaculares, entre los que destaca uno en el que un campo de plasma envuelve a tu oponente y lo lleva a una dimensión en el que los poderes de nuestro personaje están amplificados.

Otro dato innovador de este título son los personajes, que serán de lo más original, presentando a las criaturas más variopintas de la galaxia.

En definitiva, creo que Capcom la ha pifiado con este arcade de lucha, que no ha sabido evolucionar para adaptarse a las nuevas plataformas. Por supuesto, no está a la altura de las demás novedades de la compañía como **Marvel contra Capcom 2** o **Street Fighter Alpha 3**.

**Plasma Sword (Dreamcast)**
Desarrollador: Capcom
Género: Lucha
**Puntuación:**
Gráficos:5
Sonido: 4
Jugabilidad: 7
Total: 5,3

## GAME BOY ADVANCED

Parece que la nueva futura portátil de la familia Nintendo ha cobrado forma definitiva, me refiero a la Game Boy Advanced, y se prevé que estará en el mercado a mediados del 2001.

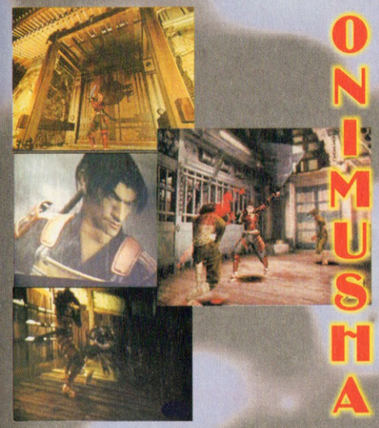
Nintendo ya cuenta con 70 desarrolladores para programar en su GBA, y espera tener nada más y nada menos que 130 programando juegos para su nueva portátil. Pero dejad que os enseñe las características de la "maquinita":

-Un microprocesador de 32 Bits
-Pantalla a color de cristal líquido con una resolución de 240x160
-Posibilidad de mostrar 32000 colores simultáneamente
-Capacidad para conectarse a otras consolas.
-Conectores para cámara e impresora a color
-4 botones de acción

Bueno, y en cuanto a la apariencia, tendrá un tamaño similar al de la Game Boy Color, aunque con una orientación horizontal y una pantalla más grande.



# ONIMUSHA



Este futuro lanzamiento para PS2, ha tenido bastante movimiento, tras ser planeado y cancelado su desarrollo para la pobre N64, y anunciado más tarde para Psx y de nuevo abandonado.

El caso es que el juego está actualmente en desarrollo para PS2, y será renderizado totalmente en 3D, incluyendo vídeos y secuencias en tiempo real sobre el Japón feudal y los samurais. Será un juego de estrategia en 3D con abundantes combates de espada y hechizos, y algún que otro puzzle.

En el juego tomamos el papel de *Onimusha*, un ninja cuyo deber es rescatar a una bella princesa que ha sido raptado por *Nobunaga*, para ello contaremos con el arsenal típico de un ninja: katana, shurikens, bombas de humo y demás.

Básicamente el *engine* del juego será el del **Resident Evil 2**, aunque se incluirán innovadores efectos cinemáticos y abundantes efectos especiales.

## EMULADORES

Bueno, me imagino que a estas alturas todos sabréis lo que es un emulador. De todas formas volveré a explicarlo.

Un emulador es un programa de ordenador que permite, como su propio nombre indica, emular. ¿Y qué emula? Pues un conjunto de características de un sistema original, como pueda ser un ordenador, consola, recreativa o incluso una handheld, de modo que pueda cargar los juegos de dicho sistema.

¿Y cómo conseguimos obtener los juegos para nuestro emulador? Muy sencillo, mediante las roms, que son ficheros en los que está contenida la información del juego original, de forma que sea legible para el emulador.

Actualmente hay en la red emuladores para casi todo, desde los ordenadores, consolas y arcades de antaño hasta los sistemas más actuales.

Algunos de los emuladores más famosos de la actualidad son: el Bleem de Psx, el NeorageX de Neogeo y The Impact de recreativas en 3D.

Pero hablemos de la legalidad. Teóricamente los emuladores son legales, ya lo hemos visto tras las repetidas veces en que los creadores del emulador Bleem ha ganado un pleito a Sony.

Pues eso, el uso de un emulador está permitido, lo que no es legal es el uso de las roms, las cuales podréis poseer siempre que se tenga el juego original. En caso negativo se deberá borrar la rom en un plazo de 24 horas (^_^ ¿cuánta gente borraría sus preciadas roms? (*NdL: He aquí la razón de que no podamos incluir roms en el CD, algo que nos piden muy a menudo, pero que supondría serios problemas legales*)).

Bueno, eso, os animo a todos a adentraros en el fantástico mundo de la emulación, y para ello os recomiendo 2 de las páginas más completas sobre el tema en español:

www.emulatronia.com
www.emumania.com

En ellas podréis encontrar toda la información que necesitáis, emuladores y los enlaces a las páginas más punteras sobre el mundillo de los emuladores.

# GAL FIGHTERS

¿Quién no ha pensado alguna vez en un juego de lucha con las chicas más bonitas de los juegos de SNK? Pues ya es posible gracias a **Gal Fighters**, el nuevo juego de lucha con personajes superdeformed para la Neogeo Pocket.

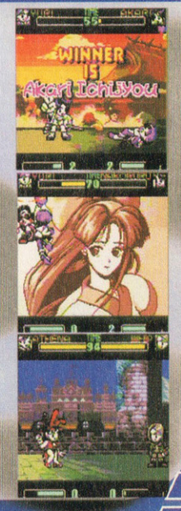
La jugabilidad, como viene siendo habitual en estos juegos, sigue siendo excelente, incluso mejor que la del anterior **SNK Vs Capcom**.

Respecto a los anteriores juegos, se han introducido nuevos movimientos, nuevos combos y nuevos golpes especiales. La música es graciosa y no desentona en el conjunto de un juego muy light.

Y es que ver a *Mai* con un abanico gigantesco o a *Atenía* disfrazada de conejito nos hace sonreír más de una vez, en un juego de lucha diferente para incondicionales de SNK.

En definitiva, una buena oportunidad de ver juntas a *Yuri*, *Whip*, *Shiki*, *Leona*, *Nakoruru*, *Atenía* y *Akari* entre otras "chicas SNK".

**Gal Fighters (NP)**
Desarrollador: Yumekobo
Género: Lucha
**Puntuación:**
Gráficos: 8
Sonido:7
Jugabilidad:10
Total: 8,3



# INTERNET

¡Bienvenidos, otakus y demás fauna, una vez más! Esta vez nos toca mencionar la presencia en La Red de conocidas series que tienen cabida este mes en Minami. El grueso de este artículo estará formado por **Battle Angel Alita**, de *Yukito Kishiro*, y **Magic Knight Rayearth**, de las *CLAMP*. ¿Alguna pregunta antes de conectar? ¿No? Bien, empezamos pues con la obra de *Kishiro*... ¡a navegar!

## Battle Angel Alita

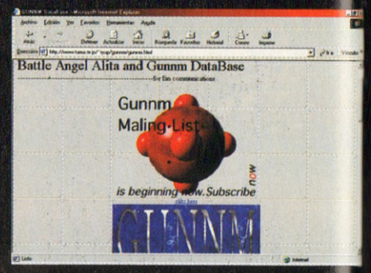
Aquí tenemos una página de **Alita** en español. Casi todo el contenido es texto con alguna que otra imagen, hablando del manga y los dos OVAs en los que está basado el manga.
Más que nada, sólo es un amplio comentario sobre los OVAs, resumen y una crítica del webmaster.
También al final de la página está el staff de los OVAs.
http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/2889/alita.html

## Los Mundos de Kishiro

Estupenda página de **Alita**, alojada en Dreamers. Con un diseño sencillo, aunque con bastante contenido. Trata sobre todo de *Yukito Kishiro*, el autor de **Alita**. Tenemos varias secciones para comentar de esta web, así como un apartado dedicado al propio *Kishiro*, con un montón de anécdotas y datos curiosos (carácter, aficiones, refranes preferidos, comida favorita...) y una lista de todos los trabajos publicados. Además de esto, en la sección "resumen" hay una opinión del autor, hablando sobre *Alita*, cyborgs, cyberpunk y la razón de porqué introdujo a los cyborgs en la historia de **Alita**. En esta sección también podemos leer un extenso resumen de todo el manga de **Alita**, opiniones personales, notas de los traductores de la edición americana y alguna otra curiosidad. En la sección de "personajes" encontraremos fichas biográficas de cada uno de los personajes, también aquí encontraremos información sobre los distintos lugares y organizaciones que se dan cita en el manga. En la parte "Gunnm Ova" encontraremos una parte dedicada a los OVAs de **Alita**, dividida en tres: Introducción, sinopsis y ficha técnica. Para terminar no os olvidéis de visitar las secciones "Gunm Gaiden", "Haisha" y "Aqua Knight Saga!" donde encontraréis información sobre otros trabajos de *Kishiro*, basados en el mundo de **Gunnm**.
http://www.dreamers.com/manga/gunnm/

## Gunnm DataBase

Otra página web dedicada a **Alita** (os recordamos que **Gunnm** es el título original del manga). No es tan completa como para llamarse "DataBase" y el diseño no es una maravilla; se puede ver en inglés y en japonés, aunque no os extrañéis si os salen algunos caracteres raros al ver esta web, porque los nombres originales los conserva en japonés escrito. Desde aquí podéis apuntaros a la Mailing List de Alita para intercambiar opiniones con otros fans de la serie, encontraréis un foro de discusión y bastantes links. Algo a destacar es la sección de "cómics" donde hay una ficha de la edición del manga, con fecha de salida en Japón, su referencia y su precio en yenes.
http://www.tama.or.jp/~ryup/gunnm/gunnm.html



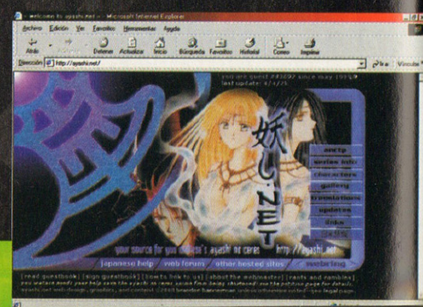

## Gunnm Image Gallery

En la **Gunnm Image Gallery** lo que vais a encontrar no es otra cosa que una extensa galería de imágenes del manga y el anime de **Alita**.
http://angel.simplenet.com/anime/ba/

Y ahora, dejamos atrás a **Alita** para centrarnos en **Ayashi no Ceres**, el nuevo manga de *Yû Watase*, la conocida autora de **Fushigi Yuugi**. Este nuevo manga acaba de estrenarse recientemente en Japón en su versión animada.

## Ayashi.net

Una página muy elegante y bien presentada con muchísimo contenido de este manga. En ella tenemos secciones variadas: "ANCTP" (Ayashi No Ceres Traslation Project) donde ofrece información sobre el proyecto para traducir el manga. "Translations", donde encontraréis traducciones de los tomos en inglés (algunos, aunque todavía siguen en ello). "Series info", donde nos explican de qué va, quién es su autora, dónde se ha publicado y alguna curiosidad más. "Characters", ahí sabréis quién es cada personaje, de dónde viene y además, pinchando en la foto de cada personaje, entraréis en la galería de imágenes dedicada a cada uno. Aunque si queréis ver imágenes, las podéis encontrar en el apartado "Gallery", donde podéis elegir la que más os guste. Más páginas relacionadas con esta obra las encontraréis en la sección de "Links". Y para terminar, también podéis ver la web en japonés.
http://ayashi.net/

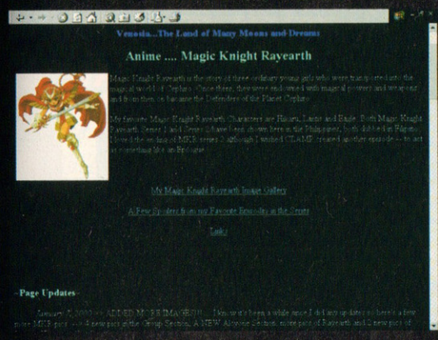



Y ya que hemos mencionado a *Watase*... ¿por qué no seguimos con shôjo? La próxima serie a reseñar es **Magic Knight Rayearth** (conocida en España como **Luchadoras de Leyenda** y en Sudamérica como **Las Guerreras Mágicas**). Un shôjo en toda regla del que encontraremos muchas páginas esparcidas por la Red de Redes. He aquí nuestra selección:

## MESAI Animanga Homepage

Una página en castellano dedicada al mundo del manganime con *frames* que nos permiten navegar rápida y cómodamente a través de ella. Las secciones del apartado dedicado a MKR que reseñamos son: Introducción a la serie, Fichas de personajes, Lista de Seiyuus que doblan el Anime, Videojuegos, los OVAs y el Anime, e incluso una sección de gifs animados... de lo más completa, sin mencionar sus secciones dedicadas a **Ghost in the Shell** -similar a la de **MKR**-, **Gunsmith Cats** (en construcción), Links, Glosario de términos japoneses y Galería de imágenes.
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3012/mesai_ray.html

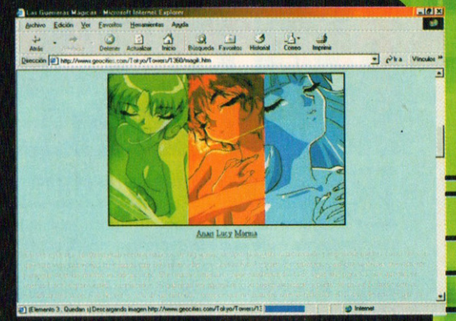
## Venosia Anime: Magic Knight Rayearth




Dirigirnos a esta URL nos llevará a una cuidada galería del anime de **MKR**. La componen distintas secciones, cada una de ellas dedicada a un personaje en particular, a fotos de grupo o a "collages" hechos por el webmaster.
Además, encontraremos destripes del autor de sus capítulos favoritos y una (pequeña) sección dedicada a Links. El contenido de la página es escaso y se limita a lo mencionado, aunque forma parte de una mayor dedicada también a **Sailor Moon** y **Saint Seiya** (a las que también podéis acceder desde aquí).
http://www.geocities.com/Area51/Cavern/7420/magic.html

## Las Guerreras Mágicas

De lo mejorcito que se ha podido ver. Nada más entrar, se nos recibe con un enorme mensaje de bienvenida y un midi del primer opening de la serie.
Completamente en castellano, la página tiene secciones dedicadas al manga, al anime y a los OVAs, información sobre *Clamp* y Preguntas más Usuales (FAQ), información sobre seiyuus (dobladores) y el videojuego de Super Famicom, más los frecuentes apartados dedicados a Enlaces y actualizaciones. Se nos permite también saber más sobre el anillo "El Camino de las Guerreras" y se incluyen fanfics y dibujos de aficionados a la serie. La página contiene numerosas imágenes que además son vistosas y se cargan rápido. Sin duda la web más completa y la primera que deberíais visitar si os gusta **MKR**.
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/1360/magik.htm




## Las Guerreras Mágicas en Español

Perteneciente al mismo Ring que la anterior y también en español. Incluye traducción (el autor lo menciona así, aunque quedaría más propio llamarlo "resumen") del manga y el guión del juego de Super Famicom. Además, podemos disfrutar de los midis que ofrece para que los bajemos o los ROMs de los juegos de Super Famicom y GameBoy.
Aparte de eso, podemos obtener información sobre las creadoras, *CLAMP*, y las protagonistas *Hikaru*, *Umi* y *Fuu* (con imágenes muy grandes de cada una).
http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/3640/magic.html

## ICOM - Manga

Una página web que, desgraciadamente, nos dejamos en el tintero a la hora de comentar las referentes a **Saint Seiya**. La página de *Alex Rocholl* contiene numerosos vídeos de **Saint Seiya** e información extraída de la "Enciclopedia de los Santos" escrita por *Masami Kurumada*. A los de **Saint Seiya** se añaden vídeos de otras series como **Dragon Ball**, **Sailor Moon**, **Evangelion** y **Dominion Tank Police**. El mayor mérito de *Rocholl* es haber digitalizado todo eso él solito (y muy bien, además ^_^). La página no incluye imágenes para acelerar el tiempo de carga de las diferentes secciones, cosa que se agradece. Está en español, por supuesto.
http://users.animanga.com/icom/

Como en anteriores ocasiones, llegamos al final de la sección. Recordad (una vez más) lo vasta e infinita que es la Red y descubridlo por vosotros mismos buscando, navegando y descubriendo nuevas páginas. Hasta el mes que viene.

**Marta Fierro "Buffy"** (buffy@teleline.es)
**CJ González "Krestas"** (krestas@jet.es)

# RAPHAEL

Bueno, pues otro mes más aquí estoy para luchar contra la falta de espacio... Esta vez hablaremos de **Raphael**, un grupo que suele tener bastante éxito entre la gente que conozco.

El grupo se llamó así por el ángel del mismo nombre, el de la sanación. Se lo puso *Kazuki* con la idea de que quien les escuchase se sintiese mejor. Nació en 1997 con *Yukito* y *Kazuki*, cuando aún estaban en el instituto. En este grupo destaca lo jóvenes que son todos, cosa que no impide que uno de ellos esté casado (O_O) y que ya tuvieran experiencia previa. Luego se les unieron *Hiro* y *Yuki*. Como ayudante frecuente y teclista suelen tener a *Kouichi Hirai*.

Su estilo más bien melódico con ocasionales desgañitamientos es una combinación de guitarras, arreglos orquestales y sintetizadores. Según la revista V-Shot, *Eternal Wish* es LA canción porque es la que mejor les sintetiza. De hecho ellos dicen que fue la primera que al componerla sintieron que era totalmente suya.

Ahora mismo ya no son muy "visual" aunque antes sí eran aficionados a las toneladas de maquillaje y los vestidos espectaculares. Aún así nunca estuvieron próximos a la oscuridad o tristeza que grupos visual suelen representar. Ellos apuestan más bien por cosas digamos más blancas, más hermosas y sencillas sin esa carga de desesperación, frustración, enfado o rebeldía. Por eso *Kazuki*, cerebro del grupo y compositor de la mayor parte de las canciones, dice que han aligerado el aspecto, porque realmente no encajan en ese concepto.

Como casi todos los grupos, tienen amistad con otros grupos con los que han compartido su época indie. Ejemplos son **Da'vid)shito:aL** y **Janne da Arc**... Les gusta mucho el ilustrador *Yoshitaka Amano* (¿y a quién no?), que les ha hecho portadas de los singles: *Yume Yori Sutekina*, *Sweet Romance*, *Hana Saku Inochi Aru Kagiri*, *Eternal Wish* y *Promise*, es decir, la mayoría.

Una cosa exasperante es que en sus conciertos abundan canciones que aún no han sacado. Esperemos que vayan sacándolas, de momento ya han editado unas cuantas, pero no todas.

Como **LAREINE**, han versionado una canción de anime. Se trata del maravilloso opening de **Touch** (del no suficientemente apreciado *Adachi Mitsuru*). Como fan de la BSO original he de admitir que es un buen trabajo, aunque a mí me cueste acostumbrarme a ella...

Todos tienen programas de radio. *Yuki*: 20 minutos, Tokyo FM, miércoles a las 3 de la mañana. *Kazuki*: 15 minutos, Nippon Broadcasting, domingo 00:45. *Yukito*: 30minutos, BAY-FM, domingo a las 00h. *Hiro*: NACK-5, sábado a las 2 de la mañana.

### *Miembros*

**Yuki** (cantante): El último en unirse, su forma de cantar con reminiscencias clásicas se debe a su participación en un coro. Es hijo de un chef, así que rompiendo con la norma general, sabe cocinar muy bien (primera norma para sobrevivir entre músicos japoneses: no dejarles cocinar, NUNCA. A menos que sea una de las raras excepciones cómo él o *Hyde* de **L'Arc~en~Ciel**). Dice ser aficionado a los peces y ranas tropicales y que sus mayores tesoros son las recetas de cocina. Nació en Yokohama el 11 de julio del 82, mide 1'76, es fan de **Luna Sea**, su inspiración para componer son sus fans y su marca preferida de accesorios es Namco (sí, la compañía de VideoJuegos, otro friki de las consolas).

**Kazuki** (guitarrista y líder): Dicen que es una persona difícil de entender. Tiene muchos amigos y afición a intercambiar proposiciones de boda a grito pelado con las fans. Dice que cuando tiene que dar la mano en algún acto lo lleva mal porque le sudan las manos. Sus primeros 6 años de escuela fueron en una católica, de ahí el nombre del grupo. Solía dedicarse al basquet, al baseball y de vez en cuando al fútbol, pero luego se dedicó en exclusiva a la guitarra. Nació en Tokyo el 17 de Abril del 82 y mide 1'75. Sus inspiraciones son *Hide* (**X-Japan**) y *Kouichi Hirai*, su primer concierto fue de **Kuroyume** y afirma que el primer disco que compró fue uno de ellos.

**Yukito** (bajo): Fundador de **Raphael**. Primero era cantante, luego el batería, hasta quedarse como bajista. Dice que la mayoría de lo que hace es para competir con su hermano mayor, que siempre ha estado en su misma clase. Destaca la cantidad de aficiones (guitarra, monopatín, surf...) y amigos que tiene, aunque intenta estar en la cama lo más posible. Lo más chocante es que... está casado. Nació en Yokohama el 23 de mayo del 82, mide 1'70 y su influencia es **KORN**.

**Hiro** (batería): Sus amigos le consideran la persona más amable y atenta del mundo, jamás se le oirá quejarse por lo "bajini" ni decir una palabrota por insignificante que sea. Peca de indeciso. Afirma que de pequeño era un terremoto. En sus aficiones está el jugar al basquet, leer JUMP (revista de manga) y tocar la batería, incluso en vacaciones. Nació en Kawasaki (Kanagawa) el 17 de noviembre del 81, mide 1'70, su manga preferido es **Dragon Ball** (RARO, os digo que es RARO), sus inspiraciones son **X-Japan** y **Chyage** (o **Chage**. ¿De **Chage and Aska**?) y su grupo favorito los **Da Pump** (MUY raro).

**Minako**
*minako@teleline.es*

Este mes te damos...

Doble Juego!

PÍDELAS EN TU QUIOSCO HABITUAL

Minello
"La petite poupée française"
par:
Bulejos

## Señorita Faye, Señorita Faye... ¿Qué significa...?

Bueno, venga, un poco de orden que empezamos ya. Sí, con este calor a mí tampoco me apetece dar clase. La próxima clase la daremos en la playa, ¿vale chicos? Bueno, no me ha dado tiempo a preparar nada, así que iremos viendo lo que se nos ocurra, preguntad lo que queráis.

Veamos algunas cosas que suelen salir en muchos mangas... Por ejemplo, los SDs. Un **Super Deformed** es una versión caricaturizada de un personaje. Pequeñito y con un cabezón enorme, a veces tienen el cuerpo tan deformado que sólo son 4 rayas y se les reconoce por la cara. Los SDs son muy monos y suelen usarlos en escenas cómicas y para llaveros, juguetitos y cosas así, y también en pequeñas historietas en plan parodia que suelen ir al final de un tomo de manga o de una cinta de anime. Otra forma de deformar los personajes, los CBs o **Child Bodied**. Uhm, a ver, como los japoneses abrevian todo, de Child Bodied pasan a CB y luego eso lo pronuncian ChiBi o SiBi. Ya les vale.

Cómo se complican para hablar de cuando hacen una versión de un personaje como sería si fuera un niño pequeño. Salen en episodios especiales o en historias paralelas, por ejemplo.

Ah, una pregunta que me envía *Jaime Tudela* (gracias). *¿Qué son exactamente los Mechas?* Bien, hubo un especial de Minami dedicado a eso por completo, pero para que quede claro, **Mechas** son todos esos robots, naves, coches, trajes/armaduras, armas y en general todo tipo de aparatitos y cachivaches tecnológicos que nos regalan los autores a nosotros los personajes para mantenernos contentos, pero también para meternos en mil peligros. ¿Algo más? Ah, esta es fácil. **Opening** y **Ending**. Pues son respectivamente los temas que ponen al principio y al final de un episodio. Normalmente, se mantiene la misma música a lo largo de una serie o al menos de una temporada, pero en ocasiones cada cierto tiempo ponen un nuevo 'ending' con los créditos; a veces no sólo cambian la música, también las imágenes. Más que nada es por hacer que la gente no se aburra de ver siempre lo mismo.

¿Cómo? ¿Más preguntas? Lo siento, se quedan para la próxima vez, ahora me voy a tomar un rato el sol, y no en la cubierta de la Bebop, sino en una estupenda isla.

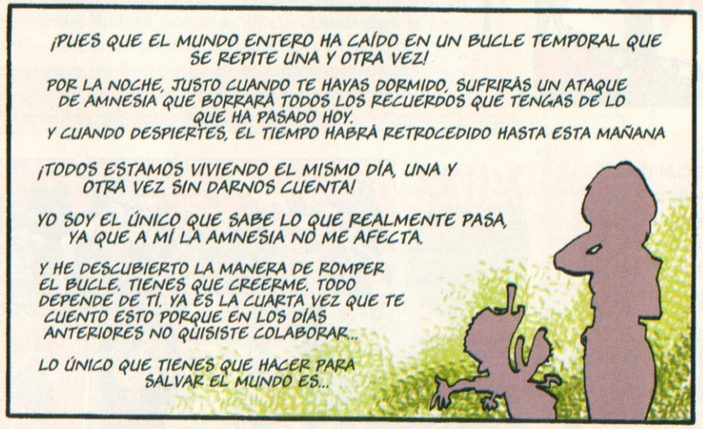
**Faye Valentine**
*fayevalentine@airtel.net*

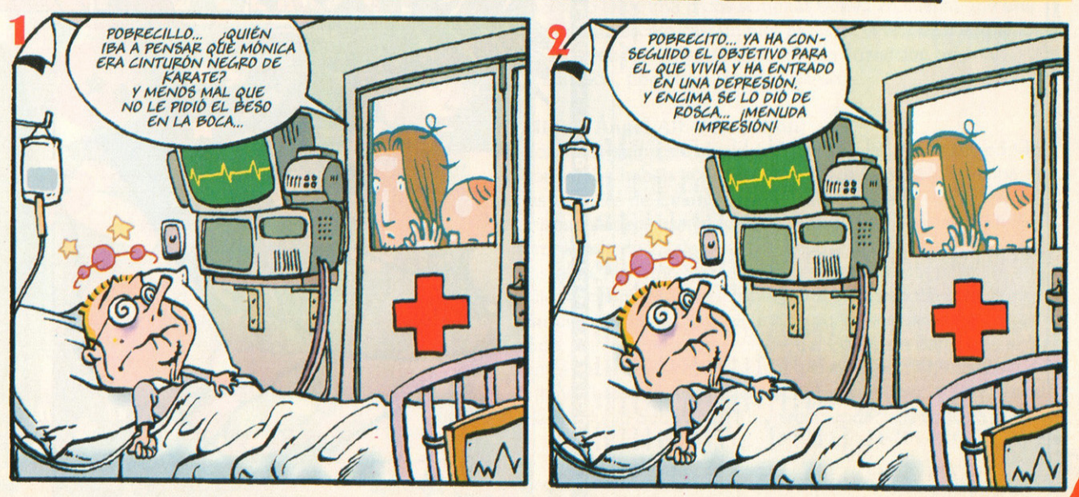


# UNIVERSITY BLUES

## CREA TU PROPIA AVENTURA

por GUILLERMO MARCH
www.dreamers.com/autores/gmarch



## LA PRINCESA MONONOKE

★★★★★

**DIRECCIÓN Y GUIÓN:** HAYAO MIYAZAKI. **DIBUJOS ANIMADOS. MÚSICA:** JOE HISAISHI. **TÍTULO ORIGINAL:** *MONONOKE HIME.* **NACIONALIDAD:** JAPÓN, 1997.

Cada vez que nos llega un nuevo film de animación desde Estados Unidos y sus responsables (Disney, DreamWorks, etc...) se enorgullecen de haber roto las fronteras temáticas y estéticas de los *dibujos animados*, yo sonrío mientras localizo cuántos hallazgos de Hayao Miyazaki han sido esta vez asimilados por los directores americanos y presentados al público occidental como logros creativos propios.

*La princesa Mononoke* es tan solo el segundo título del genio nipón que se estrena en España, y, si bien, hace años, a propósito de *Porco Rosso*, ya advertí aquí que la sensibilidad y aliento épico de Miyazaki nada tenían que envidiar a Ford o Lean, ahora, al tantear las virtudes de esta su inapelable obra maestra, lo cierto es que no sé ni por dónde comenzar. Y es que, pese a que toda cinta firmada por él siempre me haya sobrecogido en sus detalles técnicos y emocionado en su espíritu, **las cotas de majestuosidad, imaginación visual y poesía** (ecológica sin caer en la bobaliconería y humanista sin asomo de maniqueísmo) **logradas con este su último largometraje ya no tienen parangón,** ni siquiera en la siempre lúcida y progresivamente apabullante filmografía del director de clásicos como *Mi vecino Totoro* o *Nausicaa.*

**Memorable experiencia audiovisual, al tiempo que circunspecta e inteligente reflexión sobre la enfermiza tendencia del ser humano a destruir la belleza,** *La princesa Mononoke*, más allá de confirmar a Miyazaki como el indiscutible dios de la animación japonesa de todos los tiempos, o como uno de los grandes artistas actuales del dibujo en movimiento (como Selick, Lasseter o Richard Williams), lo debería situar de una vez por todas, simplemente, como uno de los grandes cineastas vivos.

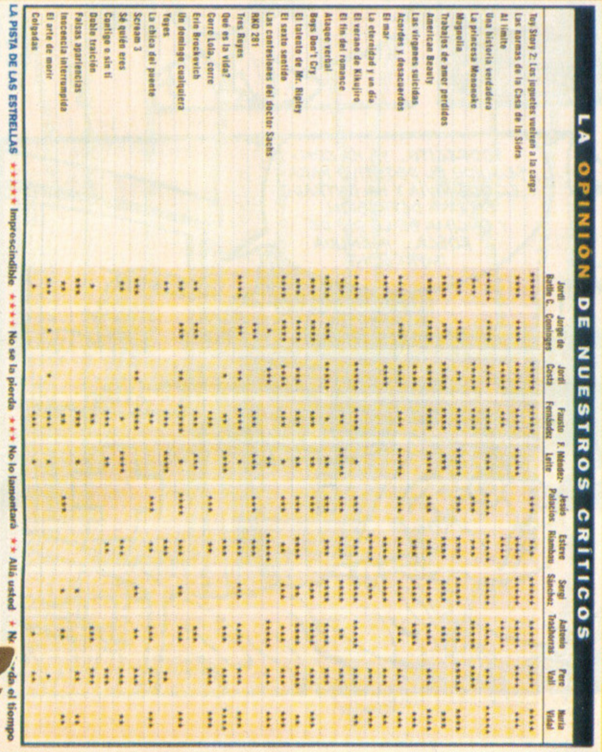
Antonio TRASHORRAS

**Para cualquier espectador con sangre en las venas.**

LO MEJOR: su arrebatadora fusión de lo delicado y lo espectacular, su torrencial sentido narrativo, su capacidad de evocación mitológica. LO PEOR: que haya tardado nada menos que tres años en llegar a nuestras pantallas.

18 FOTOGRAMAS Mayo 2000

Este mes tenemos una entrega especial de La Palestra, ya que los últimos sucesos acaecidos en nuestro país (y su relevancia) y las curiosas aventuras de MIM enviadas por Ismael me han llevado a convertir esta sección en una especie de cajón desastre (aunque tranquil@s, que sólo será por este número).



LA OPINIÓN DE NUESTROS CRÍTICOS

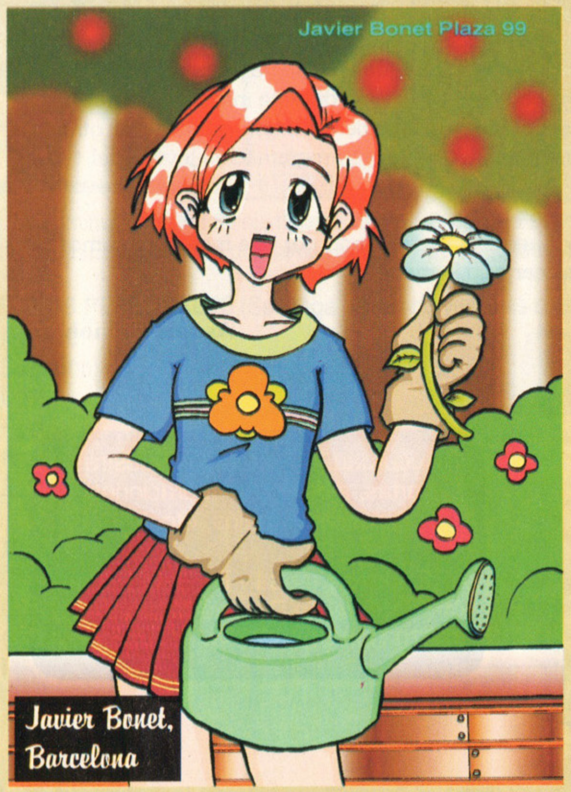
| | Jordi Batlle C. | Jorge de Cominges | Jordi Costa | Fausto Fernández | F. Méndez-Leite | Jesús Palacios | Esteve Riambau | Sergi Sánchez | Antonio Trashorras | Pere Vall | Nuria Vidal |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Toy Story 2: Los juguetes vuelven a la carga | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Las normas de la Casa de la Sidra | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Al límite | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Una historia verdadera | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| La princesa Mononoke | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Magnolia | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Trabajos de amor perdidos | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| American Beauty | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Las vírgenes suicidas | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Acordes y desacuerdos | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| El mar | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| La eternidad y un día | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| El verano de Kikujiro | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| El fin del romance | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Ataque verbal | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Boys Don't Cry | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| El talento de Mr. Ripley | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| El sexto sentido | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Las confesiones del doctor Sachs | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| RKO 281 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Tres Reyes | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Qué es la vida? | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Corre Lola, corre | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Erin Brockovich | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Un domingo cualquiera | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Yoyes | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Scream 3 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Sé quién eres | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Contigo o sin ti | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Doble traición | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Falsas apariencias | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Inocencia interrumpida | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| El arte de morir | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Colgadas | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

LA PISTA DE LAS ESTRELLAS ★★★★★ Imprescindible ★★★★ No se la pierda ★★★ No lo lamentará ★★ Allá usted ★ No pierda el tiempo

¡Bienvenidos a este número post-salonero de Minami! Ya sabéis que espero vuestras cartas con las opiniones sobre el Salón del Cómic de Barcelona, que se celebró a principios del pasado mes de mayo. A mí personalmente me pareció pelín aburridillo, se echaba de menos ese ambiente que se consigue durante el Salón del Manga. Pero no nos entretengamos más, y empecemos con vuestras cartas de este mes.

**Úrsula y Sandra (Castellón)**
Vuelve la moda de escribir al correo del Minami de dos en dos. Y nos piden nada más y nada menos que la dirección de *Nobuhiro Watsuki*, el autor de **Rurouni Kenshin**. Pues está la cosa difícil, lo dejo en manos de la gente de redacción a ver si pueden hacer algo. Así que no estáis de acuerdo con la opinión del correo del número 4 (que no es de *Lázaro*, sino de este humilde correero) sobre la falta de mercado en España para el yaoi. Mira, os guste o no los/as potenciales lectores/as de yaoi en España son una pequeña parte dentro de un grupo de aficionados a su vez también bastante reducido. Hoy por hoy es muy dudoso que una obra yaoi consiguiera las ventas necesarias para su permanencia en el mercado, nos guste o no. También nos recuerdan que existe una fan-edición de **Zetsuai** (una versión de la obra traducida y distribuida por fans sin ánimo de lucro).

**Gaizka López (Bilbao)**
La publicación en nuestro país de **Inuyasha**, la última obra de *Rumiko Takahashi*, está bastante difícil por el



Javier Bonet, Barcelona

Ainhoa Arbues, Zaragoza

momento. Parece que Shogakukan, la editorial japonesa que posee los derechos de dicha obra, no está dispuesta a que ésta sea publicada en España hasta su finalización. Teniendo en cuenta que la serie sigue avanzando a buen ritmo en Japón, me temo que aún tardaremos un tiempo en disfrutar del último trabajo de *Rumiko-sensei*. En cambio me alegra decirte que tu otra pregunta, sobre la posibilidad de que alguien edite **Gunbuster** en España, tiene una respuesta positiva. Los chicos de Dynamic SK España han conseguido los derechos de esta serie de OVAs, que si mis cuentas no fallan ha salido al mercado hace una o dos semanas (tened en cuenta que este correo está escrito casi un mes antes de la fecha en la que lo estáis leyendo). Además será editada en versión original subtitulada, por exigencias de Gainax.

**Miguel Ángel Albelda (Gijón)**
Volvemos de nuevo al top de las preguntas más vistas por este correo. ¡Sí, habéis acertado! Se trata de la edición en España de las películas de **Evangelion**. Pues la respuesta sigue siendo la misma, es decir, nada de nada. En la editora Manga Vídeo, propietaria de los derechos de la serie de TV, no saben nada al respecto. Me temo que la única forma de ver las películas en un idioma comprensible es conseguir alguna versión fansub en castellano o inglés, que alguna se puede encontrar. Por otro lado, coincidiendo con el Salón del Cómic de Barcelona al que antes hacía referencia salió al mercado la edición española del último libro de ilustraciones sobre **Evangelion**, el **Der Mond** de *Yoshiyuki Sadamoto*. Muy recomendable si te gusta la serie,

y si no te gusta dale una oportunidad al dibujo de este autor, seguro que te sorprenderá gratamente.

**Paula Pinedo (Segovia)**
Aquí tenemos a una fan del jpop que sale a defender la sección de Minami ante las bajas votaciones que ésta obtuvo por parte de los lectores en la última encuesta que realizamos. Tranquila *Paula*, que la sección no corre peligro, incluso si recibimos más cartas de apoyo como la tuya el coordinador nos ha prometido que incluso se pensaría darle a la sección alguna página más cada número. Así que ya sabes, convence a tus amigos de que se compren la revista y que nos envíen cartas apoyando la sección de jpop. Si no ponemos más MP3 de jpop en el CD es debido a los problemas legales con los poseedores de los derechos. En el listado de tiendas que aparece al principio de Minami puede encontrar algunas que venden CDs de jpop y que además disponen de servicio de venta por correo, es una buena opción para conseguir la música de tus grupos favoritos.

**Jordi Martín (Barcelona)**
Vaya, el terror de los correos vuelve a la carga con una de sus cartas incendiarias. Esta vez nuestro amigo *Jordi* carga las tintas contra el Salón del Cómic, recientemente celebrado en la Ciudad Condal. Para *Jordi* esta edición ha sido la peor que recuerda, y acusa a los organizadores de que lo único que les importa es ganar dinero a costa de los aficionados. *Jordi* se queja de que en las mesas redondas se ignoraba el manga (en todo el salón, no sólo en las mesas en opinión de este humilde correero) y de que ya ni siquiera se molestan en traer a un autor medianamente famosillo para dar ambiente al salón (estuvo *Jeff Smith*, el autor de **Bone**, aunque únicamente el jueves y el viernes, para desconcierto del grueso de visitantes del Salón que se produce sábado y domingo). En este caso nuestro lector tiene bastante razón, ya que este año el Salón ha sido bastante mediocre, tanto a nivel artístico (exposiciones, debates, autores) como de organización. En definitiva, es triste que en Ficomic siga viéndose el Salón del Cómic (y el del Manga) como una mera reunión de tiendas con la que poder sacarle del dinero a los aficionados.

**Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus**

**Ana Monfort** (17 años)
C/ Urano nº3 6º-A
28925 Alcorcón (Madrid)

**Carlos Campos** (15 años)
C/ San Andrés nº33 2º-3ª
08100 Mollet del Vallés
(Barcelona)

**Natalia Alcalde**
C/ Puebla de Híjar nº1 4º-A
50013 Zaragoza

**Tamara Martos** (17 años)
C/ Travessera dels 4 Camins
nº28
03420 Castalla (Alicante)

**Laura Fernández** (15 años)
Crta. Sta. Cruz de Calafell
nº114
08850 Gavá (Barcelona)

**Diana Muñoz**
C/ Nación nº48 1º
08026 Barcelona

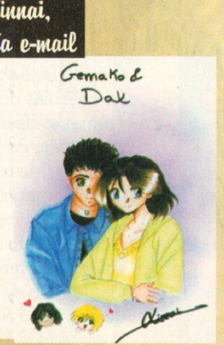
**Verónica Haro**
Avda. de Madrid 39 7º-C
23008 Jaén

**Laura Fernández (Gavá, Barcelona)**
Otra fan de *Wataru Yoshizumi* que nos pregunta por la posibilidad de que se editen en España otras obras de la autora, en este caso **Mint na Bokura**. Pues bien, en este momento y dado que ya hay dos series de esta autora en publicación (**Marmalade Boy** y **Solamente tú**) no es probable que se atrevan con una tercera. Peeeeero, tras el éxito de **Marmalade Boy** y si **Solamente tú** tuviera unas ventas decentes, es bastante probable que Planeta DeAgostini siguiera explotando el filón de la *Yoshizumi* y sacara al mercado otra de sus obras. Pero tal y como está el panorama del manga en España, sólo se pueden hacer especulaciones. Ni siquiera en Glénat saben si se podrán publicar en España todos los tomos que componen **Rurouni Kenshin**. Eso dependerá de las crueles cifras de ventas, aunque hasta ahora la serie parece que funciona, esperemos que siga así. Para acabar te diré que si no estás apuntada a alguna plataforma de TV digital no vas a poder ver mucho anime, aunque en C33 (la segunda autonómica catalana) empezó la emisión durante mayo de **Estás Arrestado**, y parece que tienen intención de emitir otras series de anime en la nueva programación juvenil del canal.

Bueno, pues esto ha sido todo por este mes. ¡Esperamos vuestras cartas! ¡Ja mata!

**Asuma Shinohara**

Xinnai, vía e-mail




Recordad, enviad todas vuestras cartas, dibujos, colaboraciones, críticas, regalos, etc, a:

**ARES Informática - Revista Minami**
**Avda. Mare de Deu de Monserrat 2**
**08970 San Juan Despí (Barcelona)**




# ¡HAZTE CON TODOS!

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, JUEGOS...

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

**DATOS PERSONALES** (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

**MODALIDAD DE PAGO**
☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA CADUCIDAD:

**AHÓRRATE 2.000 PTAS**
**SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS**

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

## REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

## CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

## CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

### Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

### Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

### Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

### Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

### Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

## MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

### Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

### Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
*minami@aresinf.com*

**NOTA MUY IMPORTANTE**

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.




# SÉ INTELIGENTE...

NUMERO 3

REVISTA
+
CD ROM
+
3ª ENTREGA
TAROT MANGA

MÁS+ MANGA

Ilustración © Clamp - Kadokawashoten 2000

Y EN EL CD... LOS MEJORES VÍDEOS, UNA COLECCIÓN IMPRESCINDIBLE

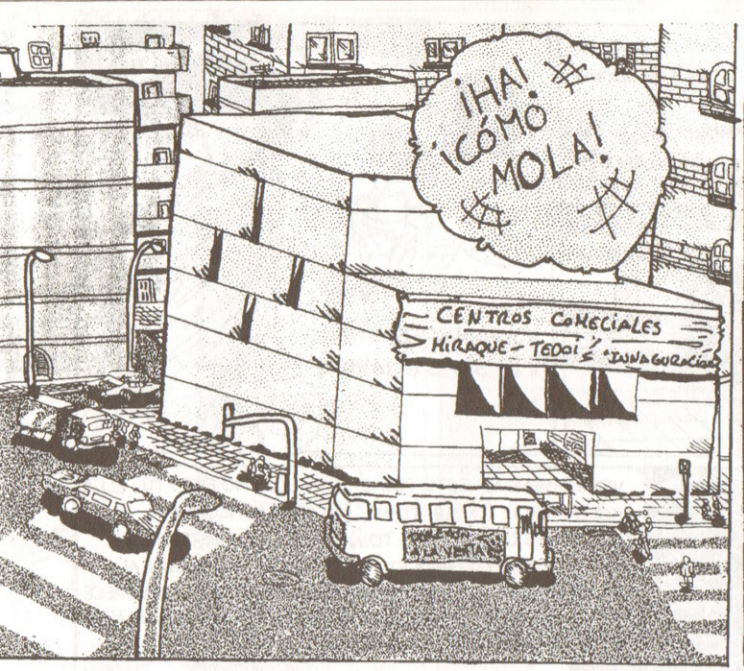
DE CANCIONES, UNA APABULLANTE RECOPILACIÓN DE IMÁGENES, UN SURTIDO GRUPO

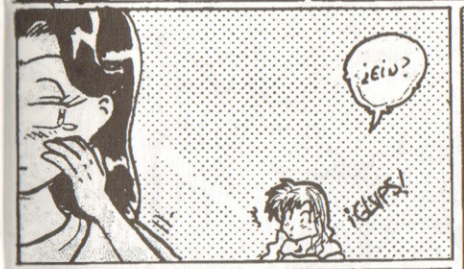
DE COMPLEMENTOS... ¡TODO LO QUE SIEMPRE HABÍAS QUERIDO

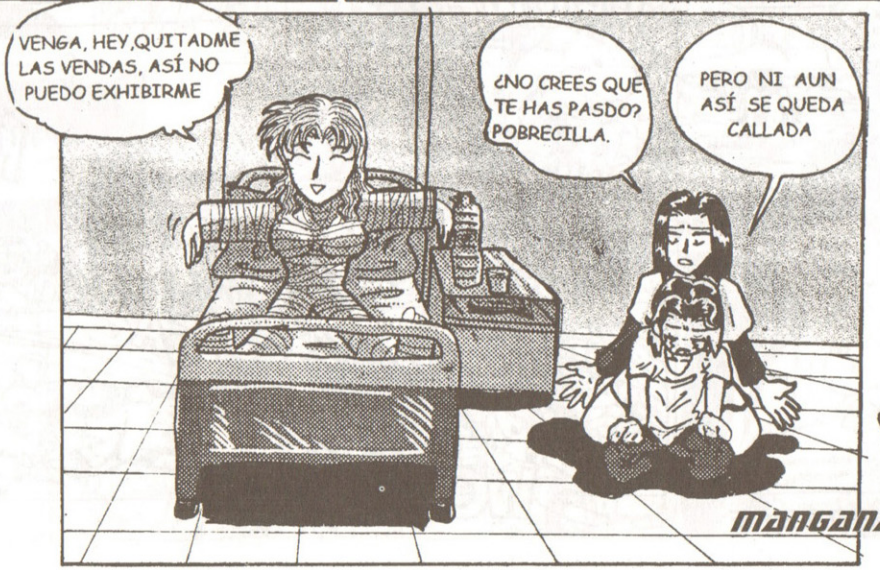
Y MÁS!

MADOKA
SABRINA'CO

# ¡ vamos de compras !

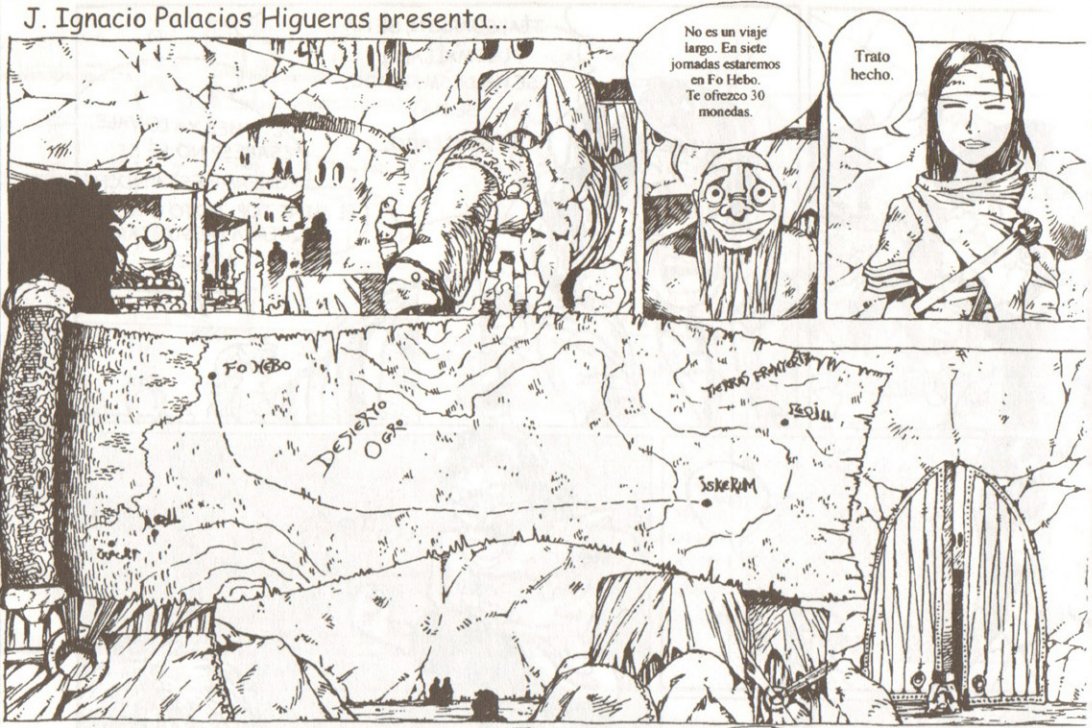


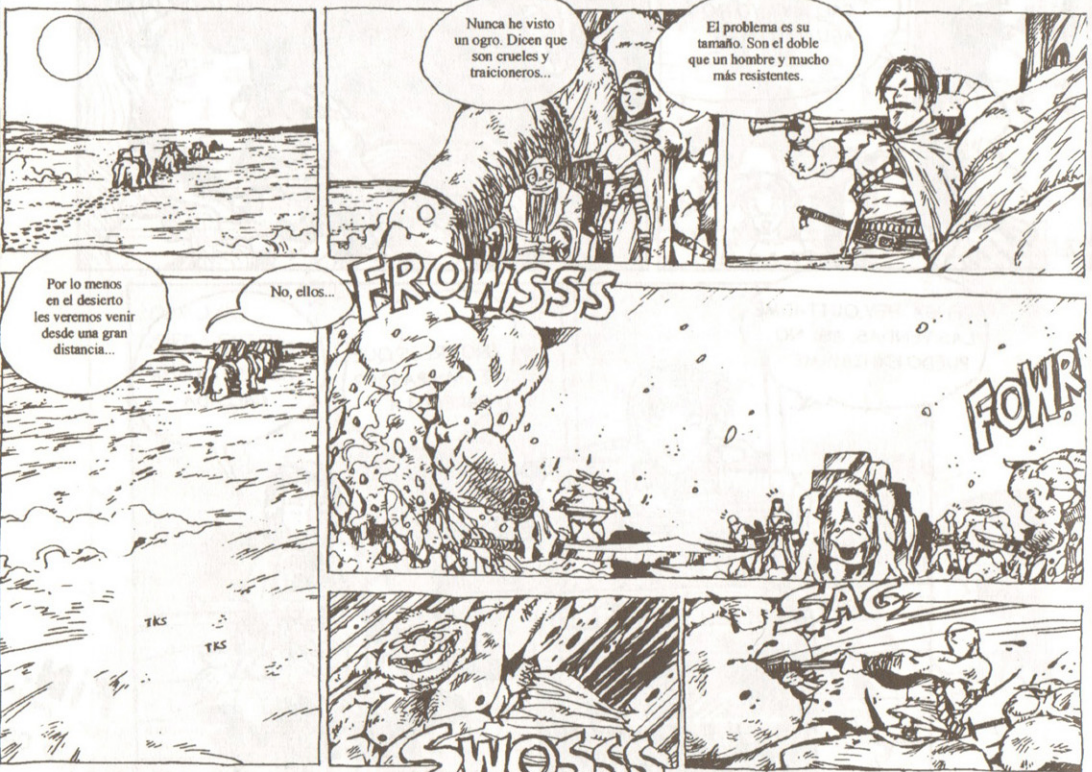




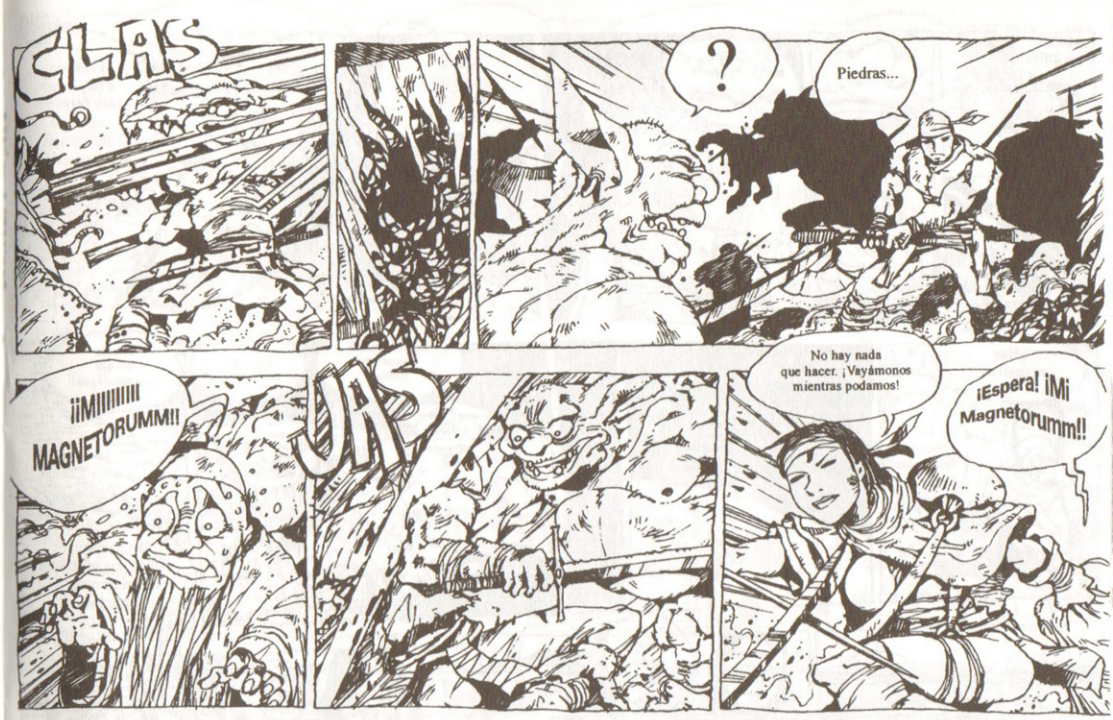

FIN.
PERO... ¿VOLVERÁN?
A.M.P. 00

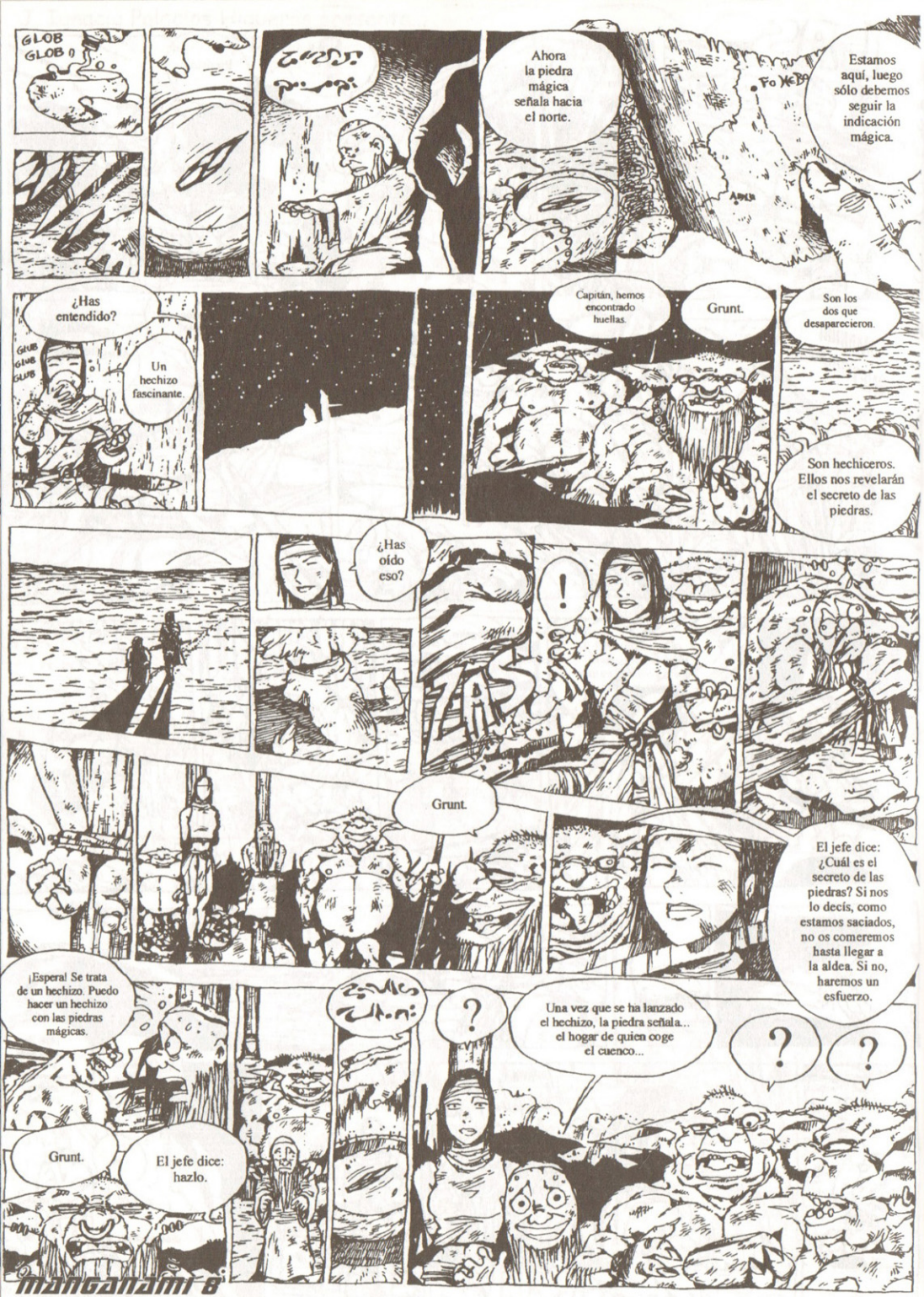
J. Ignacio Palacios Higueras presenta...






GLOB GLOB
Ahora la piedra mágica señala hacia el norte.
Estamos aquí, luego sólo debemos seguir la indicación mágica.
¿Has entendido?
Un hechizo fascinante.
Capitán, hemos encontrado huellas.
Grunt.
Son los dos que desaparecieron.
Son hechiceros. Ellos nos revelarán el secreto de las piedras.
¿Has oído eso?
ZAS
!
Grunt.
El jefe dice: ¿Cuál es el secreto de las piedras? Si nos lo decís, como estamos saciados, no os comeremos hasta llegar a la aldea. Si no, haremos un esfuerzo.
¡Espera! Se trata de un hechizo. Puedo hacer un hechizo con las piedras mágicas.
Una vez que se ha lanzado el hechizo, la piedra señala... el hogar de quien coge el cuenco...
?
?
?
Grunt.
El jefe dice: hazlo.

Capitán, es cierto. ¡Apunta en la misma dirección cuando lo cojo yo y cuando lo coge Grunter!
Grunt.
Déjame probar.
Claro, porque vivimos en el mismo pueblo. Que astuto soy.
El jefe dice: Cumpliré mi palabra y os comeremos en la aldea. Quiero que se sepa que los ogros son honrados.
Grunt.
¿No deberíamos estar dejando el sol a la izquierda?
¡Calla! Sabrás tú más que la magia...
Este paisaje no me suena...
Quizás la piedra nos lleva por un atajo.
La magia es muy inteligente
pío
¡OW!
ZAS
ZAS
ZAS
ZAS
ZAS
ZAS
ZAS
Qué extraño, los ogros no suelen aventurarse tan cerca de Fo Hebo...
Muy amables. ¿Pueden proporcionarme un carro para transportar mi mercancía hasta la ciudad?

ME LLAMO AIDA SEMBA, Y HOY ES EL PRIMER QUE VOY AL INSTITUTO DEMBER TODO SERÍA NORMAL SI NO FUESE POR QUE SOY UN...
AUTOR: MIGUEL DOMINGO
...VAMPIRO.
PERO NO ATACO A LA GENTE, GRACIAS A QUE MIS PADRES TRABAJAN EN LA DONACIÓN DE SANGRE, Y ESO NOS PERMITE SOBREVIVIR COMO PERSONAS NORMALES, AUNQUE MIS PADRES NO QUIEREN QUE SALGA CON CHICOS HUMANOS.
¡POR QUÉ NO ME DEJARÁN!
AIDA SEMBA
¡¡¡PRESENTE!!!
manganami 10
¿HAS VISTO A LA CHICA NUEVA?
¿QUE SI LA HE VISTO?
...Y ME ENCONTRÉ AL MISMÍSIMO DIRECTOR.
¿EN SERIO? ¡¡QUÉ FUERTE!!
...ESTUVE DOS DÍAS SIN DORMIR HASTA QUE LE PEDÍ PARA SALIR, Y...
¡¡¡PERDÓN!!!
ESTO... EHM... AIDA ¿PODRÍA HABLAR CONTIGO UN MOMENTO A SOLAS? POR FAVOR.
ESTÁ BIEN.
PUES... ESTO... ¿T-TE GUSTARÍA SALIR CONMIGO EL SÁBADO POR LA TARDE?
¿QUÉ ES ESO TAN IMPORTANTE QUE ME QUIERES DECIR?
¿ASÍ QUE ESO ERA LO IMPORTANTE?
¡ESTÁ BIEN! TAMPOCO TENÍA NADA MEJOR QUE HACER.
manganami 11

EMPECÉ A SALIR CON ÉL POR CURIOSIDAD, YA QUE NUNCA HABÍA SALIDO CON UN CHICO A SOLAS.

AL MOMENTO CONGENIAMOS Y TODO LO QUE ÉL DECÍA ME PARECÍA MUY INTERESANTE.

A MEDIDA QUE PASABA LOS MESES, PASÁBAMOS MÁS TIEMPO JUNTOS.
Y SIN DARME CUENTA ME ESTABA ENAMORANDO DE ÉL.

AL FIN LLEGÓ EL DÍA DEL ANSIADO BESO.

¡MI PRIMER BESO!

LO MALO DE TODO ESTO, ES QUE NO PODÍA OLVIDAR MI INSTINTO DE VAMPIRO.

PERO INGENUA DE MÍ PENSABA QUE POR AMOR TODO SE PODÍA, HASTA OLVIDAR LO QUE ERES Y VIVIR COMO UNA PERSONA NORMAL.

HASTA QUE UN DÍA...

¿VAMOS A MI CASA?, MIS PADRES NO ESTÁN ASÍ QUE ESTAREMOS "SOLOS".

DE ACUERDO.



CASA DE LOS TANAKI

MM

TUM TUM

NO SÉ LO QUE ME PASA, LO ÚNICO QUE QUIERO ES BEBER.
TENGO SED, TENGO SED
TENGO SED, TENGO...

¡¡AAAH!!

P-POR QUÉ M-ME HACES ESTO. YO TE QUERÍA

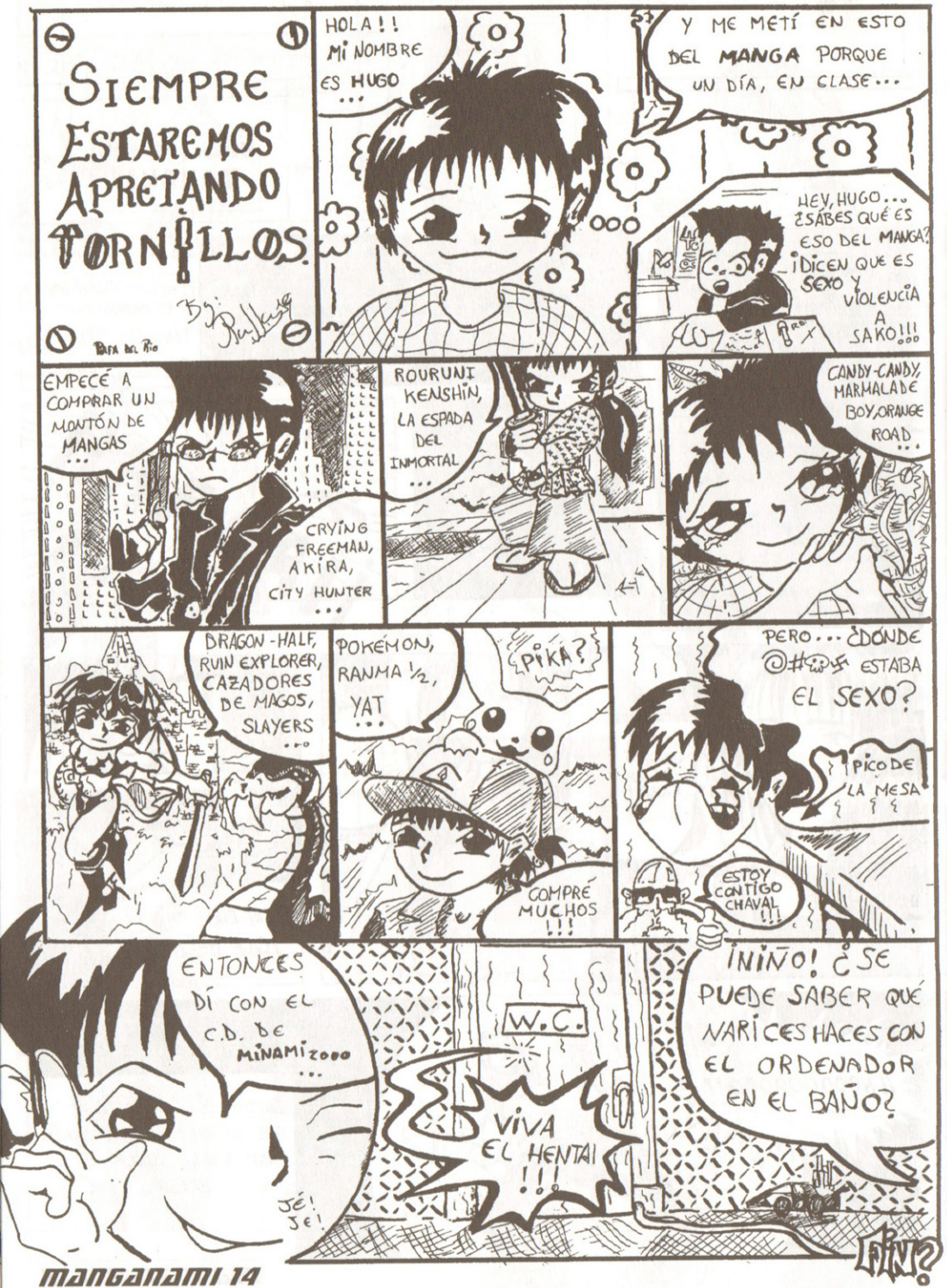
¿EH? ¿QUÉ ME HA PASADO?

¡¡OH DIOS MÍO!! ¡QUE HECHO!

¡¡NOOOOOOOO!!

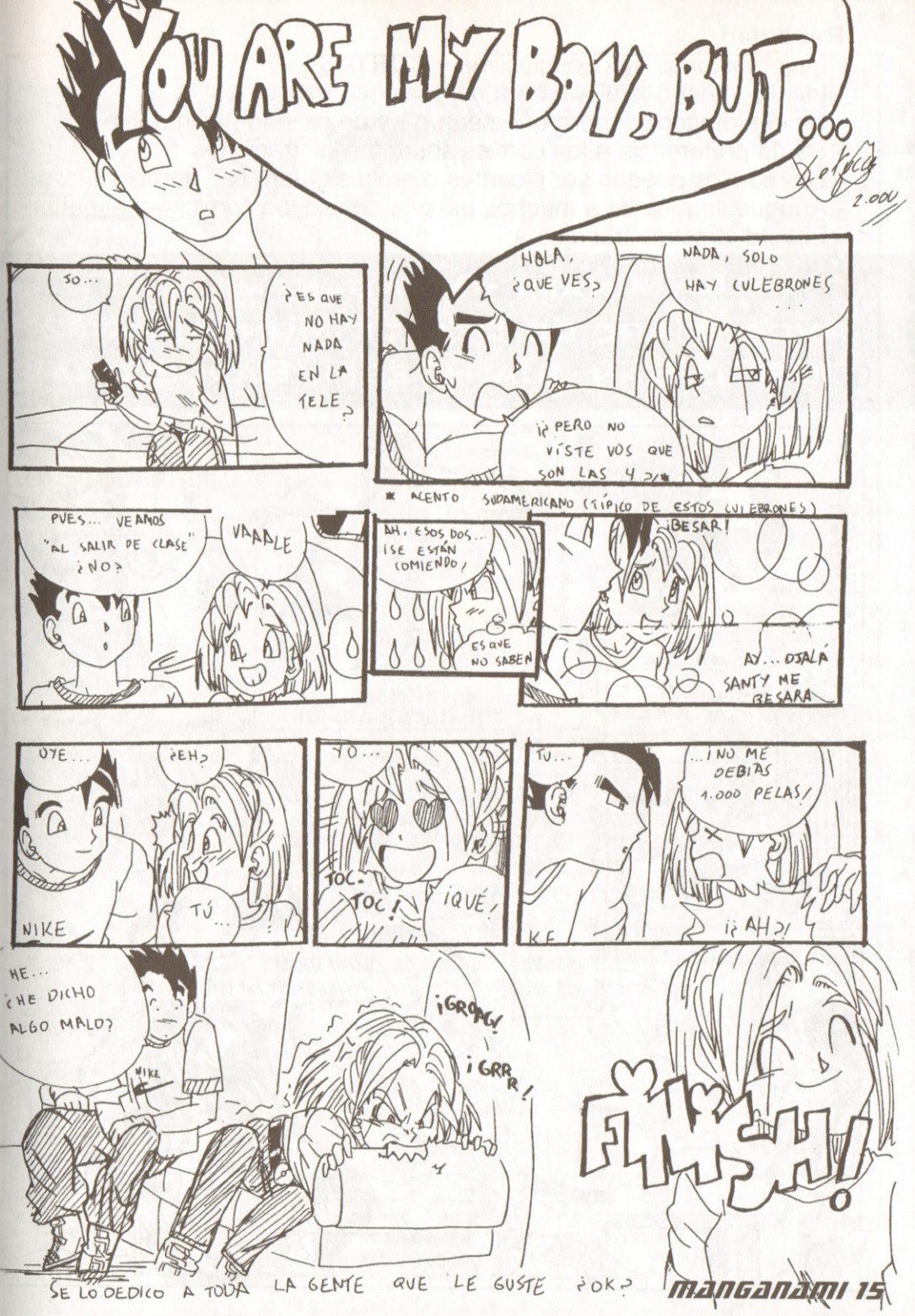
ENTONCES COMPRENDÍ QUE UN VAMPIRO NO PODRÍA ENAMORARSE NUNCA DE SU PRESA...

# SIEMPRE ESTAREMOS APRETANDO TORNILLOS.






# YOU ARE MY BOY, BUT...



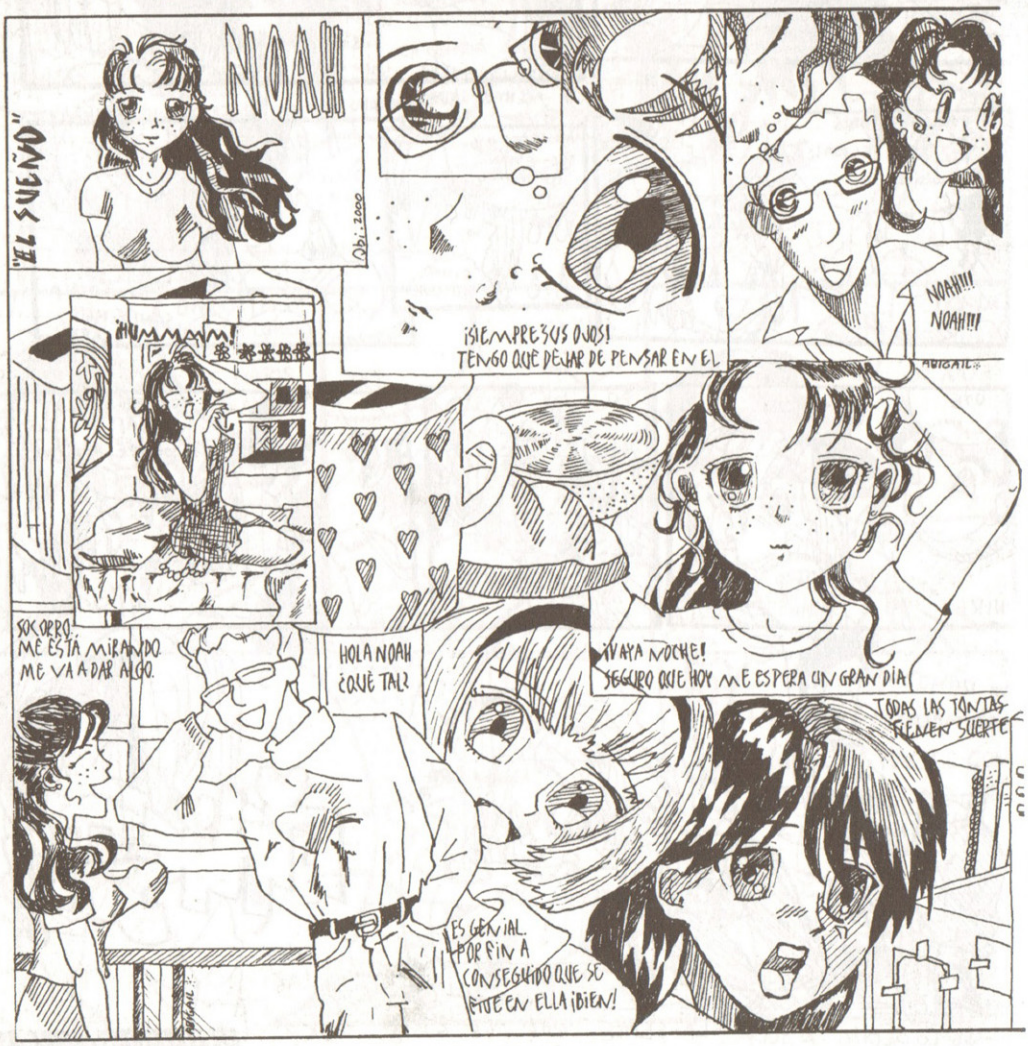
**Recordad**:

- Mejor historias autoconclusivas y **CORTAS**
- Incluid vuestro teléfono para contactar con vosotr@s
- Sirven fotocopias, pero que sean A4 y de calidad (y sin doblar)
- Se da preferencia a los cómics sobre las ilustraciones
- Los cómics pueden ser picantes o eróticos, pero NO pornográficos
- Aunque lleguemos a muchos países, enviad los cómics en español
- Enviad vuestros trabajos a:


MINAMI - MANGANAMI

AVDA. MARE DE DEU DE MONSERRAT 2

08970 SAN JUAN DESPÍ (BARCELONA)



Manganami es un suplemento gratuito de la revista Minami, prohibida su venta por separado.

*Si la cáscara no se rompre,*
*el polluelo morirá sin haber nacido.*
*Nosotros somos el polluelo,*
*¡el mundo es nuestra cáscara!*

Utena Tenjô es una estudiante un poco rarita, algo marimacho, y una de las más populares del instituto. Cuando era pequeña, se le apareció un príncipe, quien le regaló un anillo, advirtiéndole de que si conservaba su nobleza, algún día volverían a encontrarse. Así llegamos al instituto Ôtori, donde su mejor amiga, Wakaba, sufre una humillación pública cuando un tal Saionji cuelga de la pared la carta de amor que ella le escribió. Para vengar a su amiga, Utena reta a Saionji a un duelo de espadas, y quedan en un bosque cercano al instituto. Cuál será la sorpresa de Utena cuando, gracias al anillo, llega a una especie de plataforma desde donde se puede vislumbrar un castillo invertido en el cielo. Los integrantes del consejo de estudiantes poseen también un anillo como el suyo, lo que les sorprende, pues forman un grupo encargado de llevar la revolución al mundo.
Así comienzan las aventuras de Utena, que darán lugar a tres sagas que pudimos disfrutar gracias a la edición en vídeo de Dynamic primero y a la posterior emisión en canales autonómicos después.

CONTENIDO

UTENA

Minami

VHS

# UTENA

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

*Si la cáscara no se rompre,*
*el polluelo morirá sin haber nacido.*
*Nosotros somos el polluelo,*
*¡el mundo es nuestra cáscara!*

Utena Tenjô es una estudiante un poco rarita, algo marimacho, y una de las más populares del instituto. Cuando era pequeña, se le apareció un príncipe, quien le regaló un anillo, advirtiéndole de que si conservaba su nobleza, algún día volverían a encontrarse. Así llegamos al instituto Ôtori, donde su mejor amiga, Wakaba, sufre una humillación pública cuando un tal Saionji cuelga de la pared la carta de amor que ella le escribió. Para vengar a su amiga, Utena reta a Saionji a un duelo de espadas, y quedan en un bosque cercano al instituto. Cuál será la sorpresa de Utena cuando, gracias al anillo, llega a una especie de plataforma desde donde se puede vislumbrar un castillo invertido en el cielo. Los integrantes del consejo de estudiantes poseen también un anillo como el suyo, lo que les sorprende, pues forman un grupo encargado de llevar la revolución al mundo.
Así comienzan las aventuras de Utena, que darán lugar a tres sagas que pudimos disfrutar gracias a la edición en vídeo de Dynamic primero y a la posterior emisión en canales autonómicos después.

CONTENIDO

UTENA

Minami

VHS

# UTENA

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

# Minami